STAR WARS REBELLION

HANDBUCH

AUTOREN
Heidi Brumbaugh and Doyle Gilstrap

BEARBEITUNG
Mollie Boero

DESIGN
Patty Hill

Der kürzlich errungene Sieg über das Imperium hat die Schar der treuen Anhänger der Allianz schnell wachsen lassen. Aber trotzdem hat das Imperium noch viele Systeme der Galaxis in seinem Würgegriff. Sie werden die Geschichte nach der Zerstörung des Todessterns fortsetzen. Gewinnen Sie neue Systeme für Ihre Sache, um Ihre Position zu stärken und den Nachschub zu sichern. Stoßen Sie einen Dolch in das Herz des Imperiums: Besetzen Sie das imperiale Hauptquartier auf Coruscant und fangen Sie Darth Vader und den finsteren Imperator. Lösen Sie diese Aufgaben und Sie werden siegen.

Die Macht wird mit Ihnen sein.

Die lästigen, aber letztlich hilflosen Mitglieder der armseligen „Allianz“ haben mit der Zerstörung des Todessterns bei Yavin einen kleinen Sieg errungen. Aber sie sind nur wenige, ihr Einfluß ist klein und ihre Verteidigung schwach. Es ist Zeit zurückzuschlagen. Durch Ausweitung unserer Kontrolle über die Galaxis werden wir bald die Mittel besitzen, um unsere Truppen zu verstärken und vielleicht sogar einen neuen Todesstern zu bauen. Greifen Sie ohne Gnade das Herz der Allianz an. Zerstören Sie ihr Hauptquartier, fangen Sie ihre Anführerin Mon Mothma und den Mann, der uns seit langem ein Dorn im Auge ist: Luke Skywalker. Dann werden Sie triumphieren.

STAR WARS REBELLION™

Kapitel 1 - Allgemeine Informationen/Installation

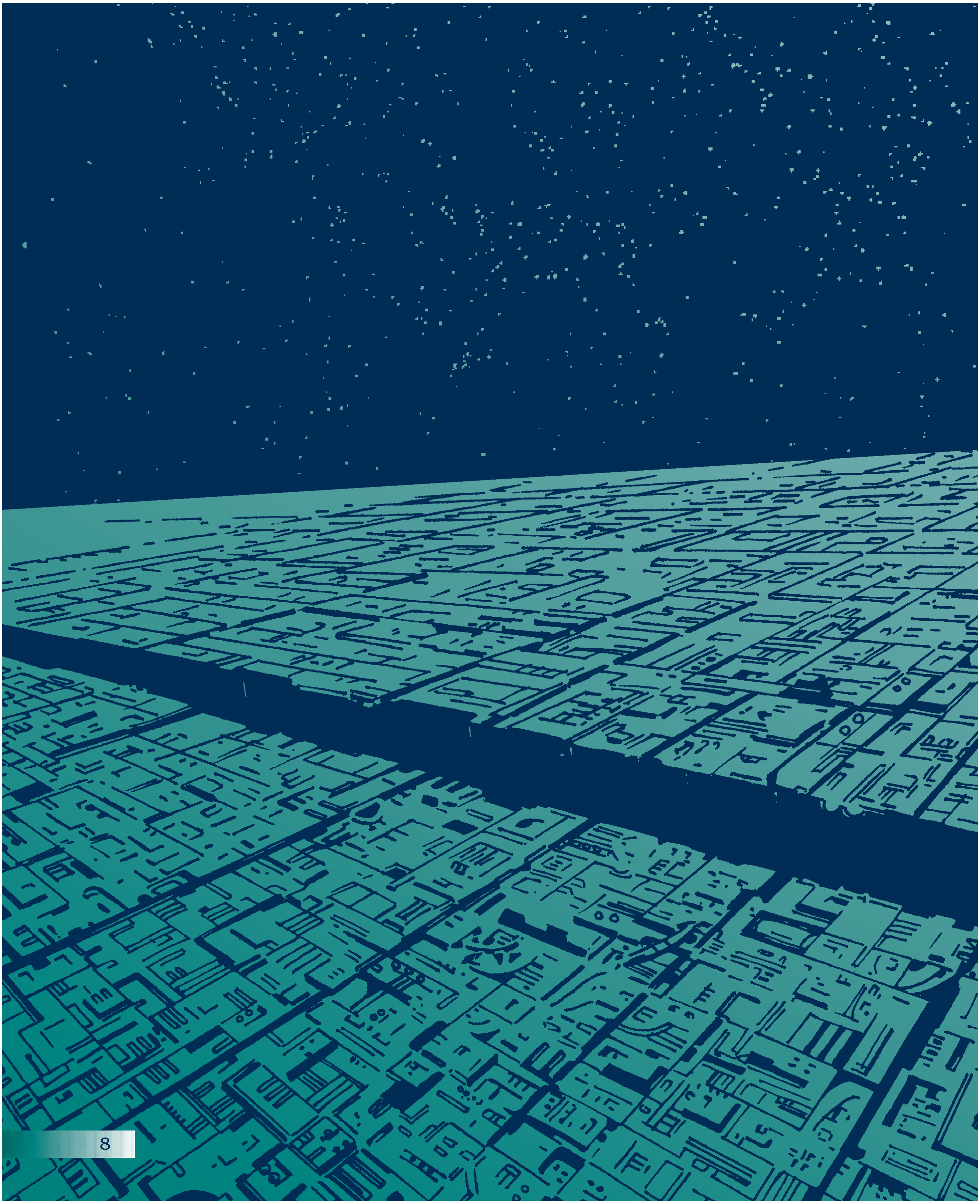
Kapitel 2 – Tutorial

Kapitel 3 – Spielverlauf

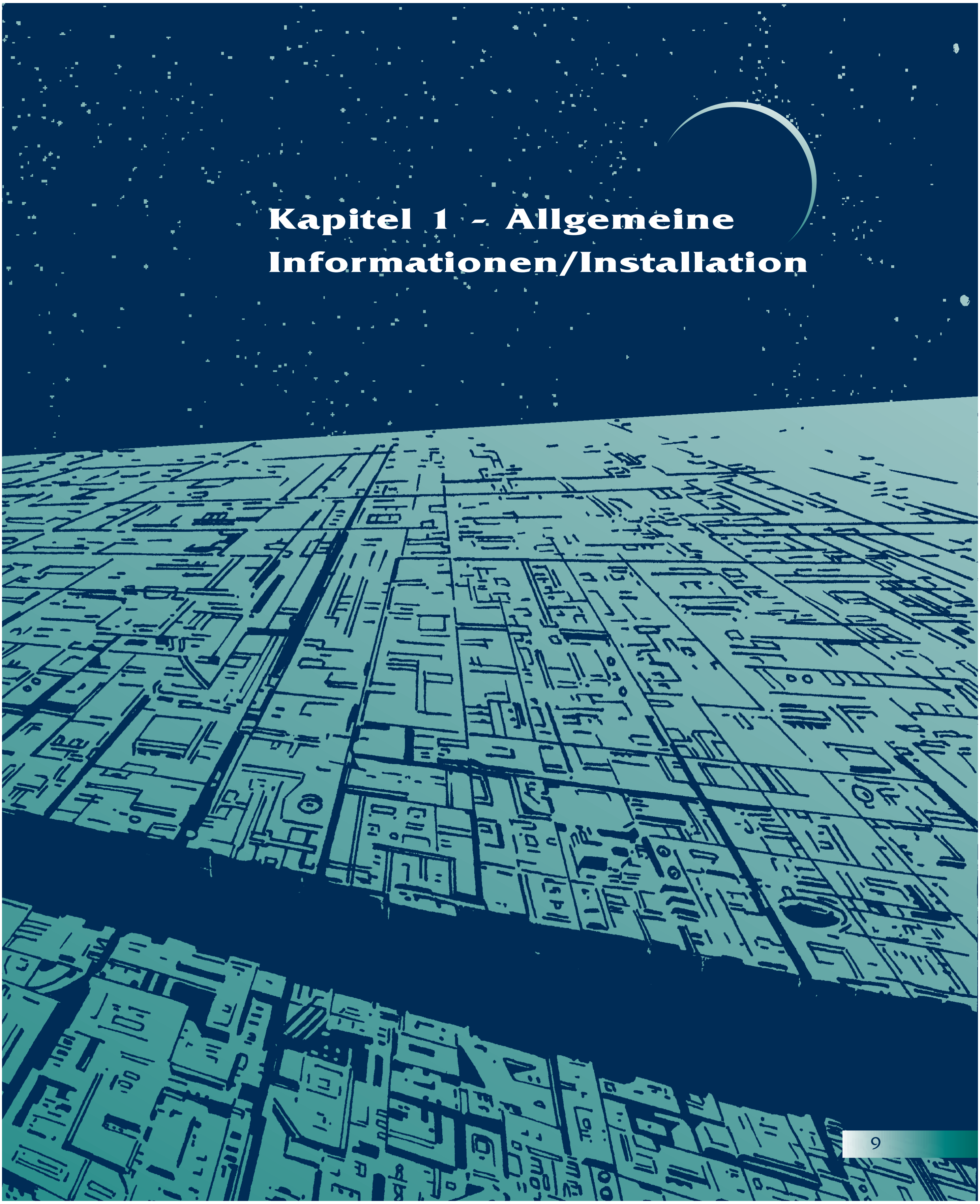
Kapitel 4 – Taktik

Kapitel 5 – Mehrspielermodus

Kapitel 6 – Spoiler-Section



Kapitel 1 – Allgemeine Informationen/Installation



UM WELTEN ZU KONTROLLIEREN

Allgemeine Informationen

Star Wars Rebellion ist ein faszinierendes Strategiespiel, in dem Sie die Kontrolle über die Allianz der Rebellen oder das Imperium übernehmen. Sie verwalten Ressourcen, befehligen die Schlüsselcharaktere und dirigieren Flotten. Das Spiel ist im bekannten Universum der Star Wars Saga angesiedelt und beginnt kurz nach der Zerstörung des Todessterns bei Yavin. Der größte Teil der Handlung findet auf galaktischer Ebene statt: Sie kämpfen um die Kontrolle von Sternensystemen und benutzen die Ressourcen dieser Systeme, um neue Einheiten aufzustellen und Ihre Flotte auszubauen. Sobald Ihre Flotte auf den Gegner trifft, verwandelt sich **Star Wars Rebellion** von einem spannenden Strategiespiel in eine fesselnde Taktiksimulation. Im taktischen Teil des Spiels kommandieren Sie Ihre Flotte im Kampf und befehlen Ihren Schlachtschiffen oder Jägern, welches Schiff sie angreifen, welche Manöver sie fliegen oder welche Mission sie ausführen sollen.

Um bei **Star Wars Rebellion** zu gewinnen, müssen Sie Ihre Ressourcen koordinieren und die vorgegebenen Ziele erfüllen: Zerstörung des gegnerischen Hauptquartiers und Gefangennahme der zwei Hauptcharaktere des Feindes.



Spielziele

Natürlich ist es wichtig, zusätzliche Unterstützung in der Galaxis zu gewinnen und den Gegner im Raumkampf zu schlagen, aber es gibt konkrete Ziele, die erfüllt werden müssen, um das Spiel zu gewinnen. Diese Ziele sind für Imperium und Allianz unterschiedlich:

Die Allianz muß:

- Das imperiale Hauptquartier auf Coruscant erobern und halten.
- Folgende Schlüsselcharaktere des Imperiums gefangennehmen:
  - Imperator Palpatine
  - Darth Vader

Das Imperium muß:

- Das Hauptquartier der Allianz finden und zerstören.
- Folgende Schlüsselcharaktere der Allianz gefangennehmen:
  - Mon Mothma, Führerin der Allianz
  - Luke Skywalker

Über dieses Handbuch

Dieses Handbuch wurde so geschrieben, daß Sie so schnell wie möglich Star Wars Rebellion spielen können. Es setzt keine strategischen oder taktischen Vorkenntnisse voraus und verlangt auch nicht von Ihnen, daß Sie ein Experte für Windows 95 sind. Das Handbuch besteht aus fünf Hauptkapiteln, die wie folgt aufgeteilt sind:

- KAPITEL 1 beschreibt die wichtigsten Konzepte des Spiels. **Star Wars Rebellion** ist ein sehr komplexes Spiel. Damit Sie es wirklich meistern können, müssen Sie nicht nur die Grundprinzipien verstehen, sondern auch wissen, wie sie miteinander zusammenhängen. Außerdem finden Sie in diesem Kapitel Beschreibungen zur Installation und Einrichtung des Spiels.
- KAPITEL 2 gibt Ihnen eine Einführung in das Spiel, die aus fünf Kurzmissionen besteht. Nachdem Sie dieses Kapitel durchgearbeitet haben, verfügen Sie über den nötigen Überblick und wissen, wie dieses Spiel funktioniert.
- KAPITEL 3 behandelt den strategischen Teil des Spiels, inklusive Interface, Funktionen und Symbole. Lesen Sie sich dieses Kapitel sorgfältig durch und Sie werden sich bald gut im Spiel zurechtfinden. Später, wenn Sie alle Funktionen des Spiels kennen, können Sie dieses Kapitel als Referenz benutzen.
- KAPITEL 4 widmet sich dem strategischen Teil von **Star Wars Rebellion** mit all seinen faszinierenden Möglichkeiten.
- KAPITEL 5 beschreibt den Mehrspielermodus, so daß Sie **Star Wars Rebellion™** gegen einen anderen Spieler im LAN, Internet, über Modem oder serielle (Nullmodem) Verbindung spielen können.

In den folgenden Abschnitten finden Sie eine kurze Erläuterung der wichtigsten Konzepte von **Star Wars Rebellion.**

Öffentliche Unterstützung und Herrschaft über ein System

Star Wars Rebellion™ spielt in einer Galaxis, die aus ***Sektoren*** besteht. Jeder Sektor besteht aus 10 planetaren Systemen, die künftig nur noch Systeme genannt werden. Systeme können unbewohnt, neutral und von der Allianz oder vom Imperium kontrolliert sein. Die ***Zentralsysteme*** im Herzen der Galaxis sind bewohnt, besitzen eine ausgebaute Infrastruk-

tur und haben in der Regel mehr Ressourcen als die Randsysteme. Die ***Randsysteme*** liegen an der Grenze der Galaxis und sind zu Beginn des Spiels unerforscht. Die meisten dieser Systeme sind unbewohnt. Die wenigen bewohnten Systeme besitzen eine Infrastruktur, die mit den Kernsystemen vergleichbar ist.

Die Herrschaft über ein System ist eins der wichtigsten Konzepte in **Star Wars Rebellion**. ***Beherrschen*** Sie ein System, können Sie Ihre Truppen frei bewegen und den Einrichtungen in diesem System Befehle erteilen. Jedes System in der Galaxis besitzt wertvolle Ressourcen, die Sie nur dann nutzen können, wenn Sie dieses System kontrollieren.

Öffentliche Unterstützung ist das Maß für die Loyalität der Bevölkerung eines Systems. Sie können ein System übernehmen, indem Sie die Unterstützung der Bevölkerung mit Hilfe von diplomatischen Missionen auf Ihre Seite ziehen. Sollte dies nicht möglich sein, können Sie es mit Waffengewalt unter Ihre Kontrolle bringen, indem Sie dort Ihre Truppen stationieren. Allerdings besteht in diesem Fall die Gefahr eines Aufstandes.

Produktion

Alle Systeme besitzen Rohstoffe, die Sie abbauen und zu Produktionsmaterialien veredeln können, um damit Bauvorhaben, Truppen und Ihren Schiffsbau zu unterstützen und bestehende Einheiten instand zu halten. ***Minen*** bauen Rohstoffe ab, während ***Raffinerien*** diese Rohstoffe zu Produktionsmaterialien verarbeiten. Diese wiederum werden für den Bau neuer Anlagen und Einheiten benötigt.

Produzierende Einrichtungen sind:

- FABRIKEN: Zur Herstellung von Minen, Raffinerien, Verteidigungsanlagen und weiteren Fabriken.
- KASERNEN: Zur Ausbildung von Regimentern und Spezialeinheiten.
- WERFTEN: Zum Bau von Großkampfschiffen und Raumjägern.

Die Kombination von Minen und Raffine-



rien versorgt Sie mit ***Wartungskapazitäten***, die es Ihnen erlauben, neue Einheiten zu bauen und instand zu halten. Die Wartungskapazität ist ein Maß für Ihre Fähigkeit, eingesetzte Einheiten zu versorgen (z.B. mit Nahrung, Treibstoff, Munition, Ersatzteilen, etc.). Sollten Sie nicht die Kapazität haben, alle eingesetzten Einheiten zu versorgen, werden einige von ihnen aufgelöst.

Eigenschaften der beiden Seiten

In **Star Wars Rebellion™** müssen Sie sich entweder für die Seite der Rebellen oder die des Imperiums entscheiden. Beiden Seiten stehen besondere Charaktere zur Verfügung, wie z.B. Darth Vader oder Luke Skywalker. Obwohl beide Seiten ein großes Arsenal an Schiffen, Regimentern und Spezialeinheiten besitzen, hängt die Art der verfügbaren Einheiten von der Seite ab, für die Sie sich entscheiden werden. Wenn Sie die Seite des Imperiums wählen, können Sie Regimenter der berüchtigten Sturmtruppen aufstellen, während Sie auf der Seite der Allianz die berühmten X-Flügler bauen können, von denen Luke Skywalker im Film ‚Krieg der Sterne' ein Exemplar fliegt, um den Todesstern zu zerstören. Das Imperium beherrscht die Galaxis auch in diesem Spiel mit eiserner Hand. Spielen Sie auf dieser Seite, können Sie Gegner ermorden lassen oder – sofern Sie die nötigen Ressourcen besitzen – sogar einen neuen Todesstern bauen.

Charaktere

Zu den wichtigsten Einheiten, die Ihnen zur Verfügung stehen, gehören die sogenannten ***Charaktere***. Die Charaktere, die aus den Star Wars-Filmen und -Büchern stammen, haben spezielle Stärken und Fähigkeiten. Wenn Sie wissen, wie Sie diese Charakterfiguren optimal zu Ihrem Nutzen einsetzen, dann haben Sie eines der wichtigsten Prinzipien des Spiels verstanden.

Sie können z.B. Prinzessin Leia auf eine diplomatische Mission schicken, um ein System auf Ihre Seite zu ziehen. Han Solo hingegen ist besser auf einer Spionagemission aufgehoben. Sie beginnen das Spiel mit sieben Charakteren, können aber im weiteren Verlauf zusätzliche Persönlichkeiten rekrutieren. Es gibt insgesamt 60 Charaktere - 30 für jede Seite.

Konfliktelemente

Konflikte sind bei **Star Wars Rebellion™** unvermeidlich. Sie können zwischen einer Flotte im Orbit und planetaren Verteidigungskräften oder zwischen zwei Flotten stattfinden. Um in diesem Spiel erfolgreich zu sein, müssen Sie wissen, wie die Elemente von Offensive und Defensive zusammenhängen.

- TRUPPEN sind Soldaten, wie z.B. Sturmtruppen oder Flottenregimenter. Sie können auf einem Planeten oder einer Flotte stationiert sein.
- ABWEHRANLAGEN schützen Systeme als Schild gegen Bombardements oder als Batterien gegen Kampfschiffe im allgemeinen.
- JÄGER sind kleine, wendige Schiffe, die andere Schiffe angreifen können.
- GROSSKAMPFSCHIFFE sind Schiffe, die sich aufgrund ihrer Größe zum Kampf, zur Bombardierung oder zum Transport von Jägern und Truppen eignen. Im Regelfall kombinieren Großkampfschiffe die verschiedenen Fähigkeiten miteinander.
- CHARAKTERE sind spezielle Figuren, die Missionen durchführen oder das

Kommando über einen Truppenteil, wie z.B. Schiffe, Soldaten oder Jäger, übernehmen können.
- SPEZIALEINHEITEN können in den Trainingscamps ausgebildet werden. Jede Spezialeinheit kann bestimmte Missionen, wie z.B. Spionage, Sabotage oder Attentate, durchführen.
- FLOTTEN bestehen aus Großkampfschiffen, Jägern, Truppen und Charakteren. Sie haben die Möglichkeit, Flotten aus diesen Komponenten nach Ihren Wünschen zusammenzustellen, um Sie dann zur Verteidigung und zur Expansion Ihres Einflußgebiets zu nutzen.

Der Taktikmodus von Star Wars Rebellion™

Grundsätzlich besteht das Spiel aus zwei Teilen: einem ***strategischen*** und einem ***taktischen***. Im strategischen Teil kämpfen Sie um Unterstützung in der Galaxis, versuchen Systeme zu kontrollieren, Ressourcen zu koordinieren und Flotten zu bauen, mit denen Sie die vorgegebenen Ziele erfüllen können. Dabei werden Sie immer wieder auf Widerstand stoßen – dann wird es Zeit, Ihre taktischen Fähigkeiten als Admiral einzusetzen.

Wann immer Ihre Flotte auf eine gegnerische Flotte im Orbit trifft, können Sie den Taktikmodus aktivieren. Sie werden dann beide Flotten innerhalb eines Holowürfels sehen. Dort können Sie Ihren Schiffen befehlen, welche Manöver sie fliegen und welche Gegner sie angreifen sollen. Im Taktikmodus sind SIE der Admiral.

Automatisierung und Hilfsfunktionen

Viele Aspekte von **Star Wars Rebellion** lassen sich automatisieren. Wenn Sie nicht das Kommando in einer Schlacht übernehmen wollen, dann lassen Sie die Ergebnisse doch vom Computer berechnen. Sollten Sie Garnisonen und Ressourcen nicht mehr selbst verwalten wollen, dann können Sie diese Aufgaben an Ihren ***Droiden*** IMP-22 oder C-3PO übertragen. Allerdings sollten Sie dabei bedenken, daß diese Droiden nicht unbedingt besser als Sie arbeiten und Ressourcen eventuell anders verwenden als Sie das vielleicht wünschen.

Mehrspielermodus

Star Wars Rebellion läßt sich sehr gut gegen den Computer spielen, aber gegen einen menschlichen Gegenspieler macht es natürlich noch mehr Spaß. Sie können **Star Wars Rebellion** auf vier verschiedene Arten gegeneinander spielen:
- In einem lokalen Netzwerk (LAN, IPX oder TCP/IP)
- Über das Internet
- Über eine Modemverbindung
- Über eine direkte serielle Verbindung via Nullmodem

Zusammenfassung...

In dieser Übersicht wurden die wichtigsten Aspekte von **Star Wars Rebellion** erklärt. Natürlich gibt es noch viel mehr Details zu entdecken. Im nächsten Abschnitt wird die Installation und Einrichtung des Spiels erläutert.

Installationsanweisungen

1 Schließen Sie alle offenen Windowsfenster und Programme.

2 Legen Sie die **Star Wars Rebellion** CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.

3 Sollte die Autostart-Funktion in Ihrem System aktiviert sein, dann erscheint das Autostart-Menü (Abb. 1.1)



ABB. 1.1 INSTALLATIONSMENÜ

Sollte die Autostart-Funktion abgeschaltet sein und das Installationsmenü nicht erscheinen, dann müssen Sie das Installationsprogramm manuell öffnen. Dazu doppelklicken Sie auf das Symbol ***„Arbeitsplatz“*** auf Ihrem Desktop und danach auf das ***CD-ROM***-Symbol in dem Fenster, das sich daraufhin öffnet. Starten Sie dann die Datei ***AUTORUN.EXE***, um das Installationsprogramm aufzurufen. Das Programm bietet Ihnen folgende Optionen:

- INSTALLATION: Installation des Spiels auf Ihrer Festplatte. Sollte das Spiel bereits installiert sein, so lautet diese Option „Reinstallation“.

  HINWEIS: Sie sollten das Spiel neu installieren, falls versehentlich Spieldateien gelöscht oder beschädigt wurden oder Sie den Installationsumfang ändern wollen.



- SPIELEN: Startet das Spiel, nachdem es installiert wurde.
- DEINSTALLATION: Entfernt das Spiel von Ihrem System.
- README ANZEIGEN: Wir empfehlen diese Datei zu lesen, da Sie dort aktuelle Informationen finden, die erst nach der Drucklegung dieses Handbuchs bekannt wurden.
- LEITFADEN ZUR FEHLERBEHEBUNG: In dieser Datei finden Sie detaillierte Tips zur Installation und zur Lösung von Problemen, die während des Spiels auftreten können.
- DIRECTX ERNEUT INSTALLIEREN: Mit dieser Option können Sie DirectX 5.0 installieren, falls dies bisher noch nicht geschehen ist. Außerdem können Sie auf diese Weise Ihre DirectX-Treiber aktualisieren oder ersetzen.
- ENDE: Beendet das Installationsprogramm.

4 Klicken Sie auf **Installation** und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

5 Wählen Sie ein Verzeichnis, in das **Star Wars Rebellion** installiert werden soll. Der vorgegebene Pfad lautet **C:\Programme\LucasArts\Star Wars Rebellion**, wobei der Buchstabe für Ihre Festplatte eventuell abweichen kann. Sie können das Spiel natürlich auch in ein anderes Verzeichnis installieren.

6 Wählen Sie eine Installationsart: Minimal, Normal oder Maximal und klicken Sie auf „**Weiter**".

7 Sie haben die Möglichkeit, eine Reihe von Verknüpfungen anlegen zu lassen. Diese Verknüpfungen erleichtern es Ihnen, das Spiel zu starten, LucasArts im Internet zu finden u.ä. Klicken Sie einfach die Verknüpfungen an, die Sie anlegen lassen möchten, und wählen Sie dann „**Weiter**".



8 Als nächstes wird ein Ordner in Ihrem Startmenü angelegt. Der vorgegebene Name für diesen Ordner lautet **„LucasArts\Star Wars Rebellion“**. Selbstverständlich können Sie auch einen eigenen Namen für diesen Ordner wählen.
9 Wurde das Spiel erfolgreich installiert, erscheint eine entsprechende Meldung und Sie haben die Möglichkeit, die README-Datei zu lesen.
10 Nach der Installation von **Star Wars Rebellion** werden Sie gefragt, ob Sie DirectX 5.0 von Microsoft installieren wollen. Dieses Programm ist für **Star Wars Rebellion** unbedingt erforderlich. Sollten Sie *DirectX* 5.0 bisher noch nicht installiert haben, werden Sie aufgefordert, dies jetzt nachzuholen. Befindet sich auf Ihrem System bereits eine Version von *DirectX 5.0*, wird die entsprechende Option nicht aktiviert. Klicken Sie auf **„Beenden“**, um die Installation abzuschließen.
11 Sie können jetzt **Star Wars Rebellion** spielen.

FALLS SIE PROBLEME MIT DER INSTALLATION HABEN

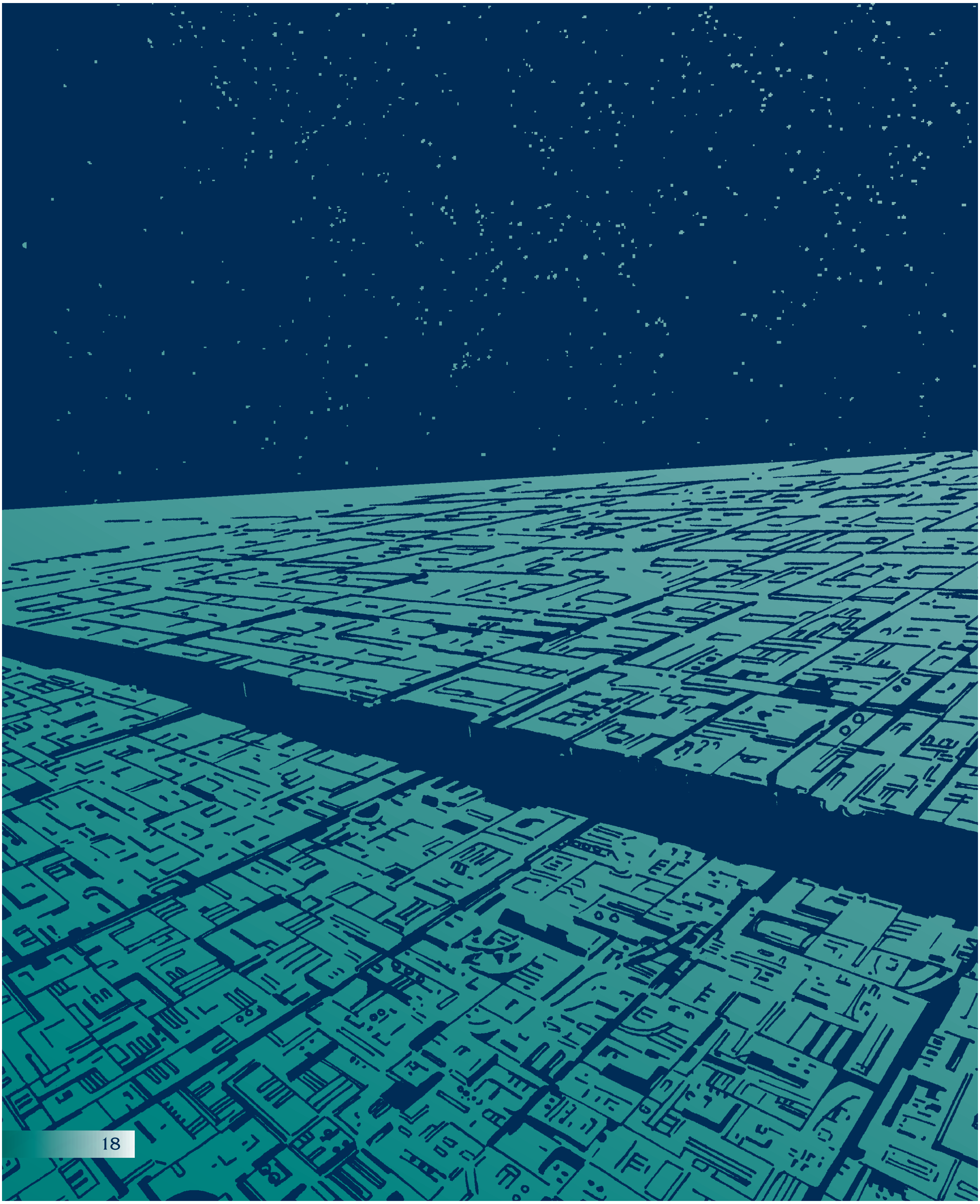
Sollte es bei der Installation zu Problemen kommen, empfehlen wir Ihnen, den Leitfaden zur Fehlerbehebung zu lesen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:
1 Doppelklicken Sie auf das Symbol **„Arbeitsplatz“** auf Ihrem Desktop
2 Doppelklicken Sie in dem erscheinenden Fenster auf das Symbol für Ihr CD-ROM-Laufwerk. Dadurch wird das Installationsprogramm von **Star Wars Rebellion** gestartet.
3 Sollte das Installationsprogramm nicht starten, ist die Autostart-Funktion abgeschaltet. In diesem Fall müssen Sie das Installationsprogramm manuell öffnen. Dazu doppelklicken Sie auf das Symbol **„Arbeitsplatz“** auf Ihrem Desktop und danach auf das **CD-ROM**-Symbol in dem Fenster, das sich daraufhin öffnet. Starten Sie dann die Datei **AUTORUN.EXE**, um das Installationsprogramm aufzurufen
4 Wählen Sie aus dem Installationsmenü die Option „Leitfaden zur Fehlerbeseitigung“.

Starten des Spiels

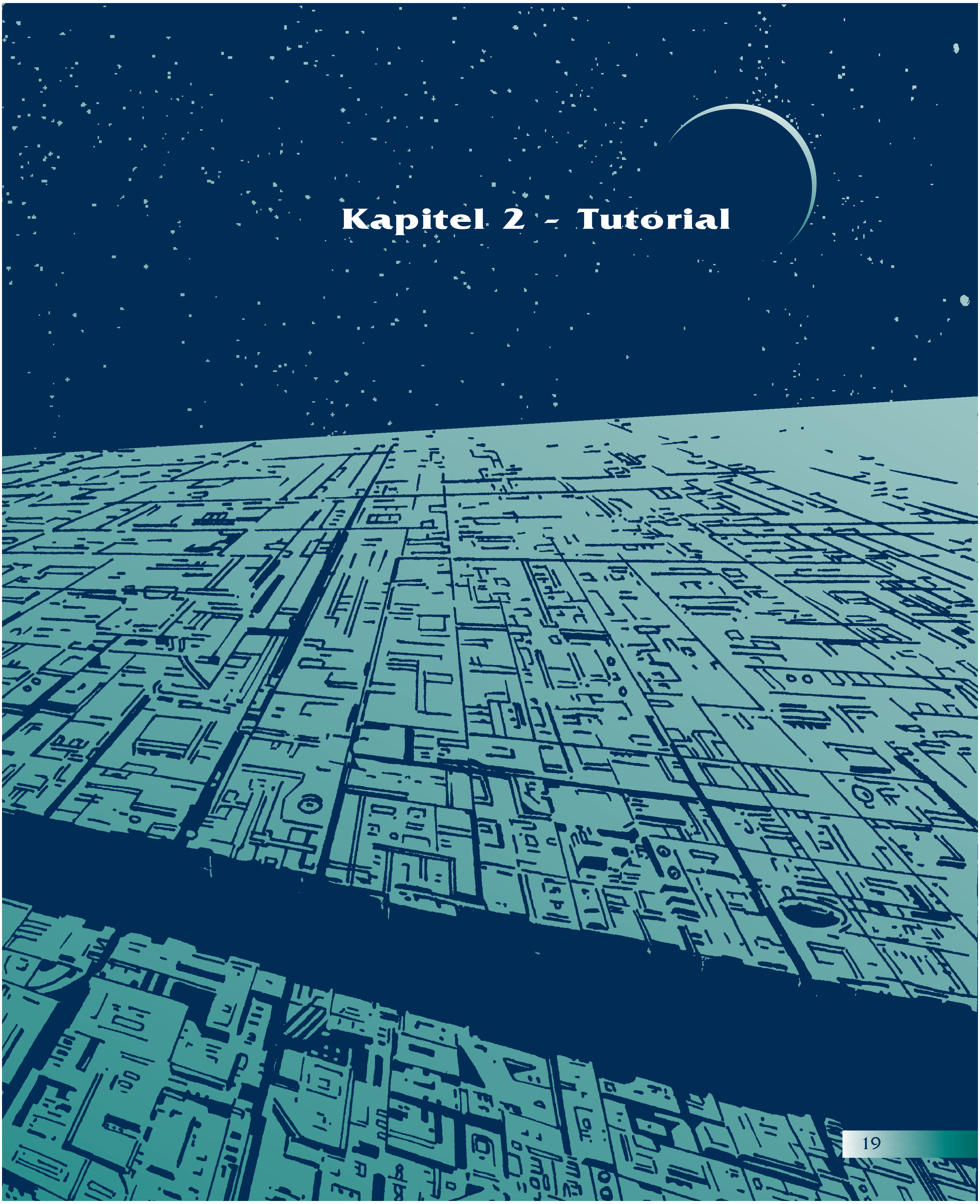
1 Legen Sie die **Star Wars Rebellion** CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
2 Sollte die Autostart-Funktion auf Ihrem System aktiviert sein, dann erscheint das Startmenü (Abb. 1.2)
3 Sollte die Autostart-Funktion abgeschaltet sein und das Startmenü nicht erscheinen, dann müssen Sie das Programm manuell starten. Dazu doppelklicken Sie auf das Symbol **„Arbeitsplatz“** auf Ihrem Desktop und danach auf das CD-ROM-Symbol in dem Fenster. Daraufhin wird das Startmenü aufgerufen. Sie können **Star Wars Rebellion** natürlich auch über die Verknüpfung in Ihrem Startmenü aufrufen.



ABB. 1.2 STARTMENÜ



Kapitel 2 - Tutorial



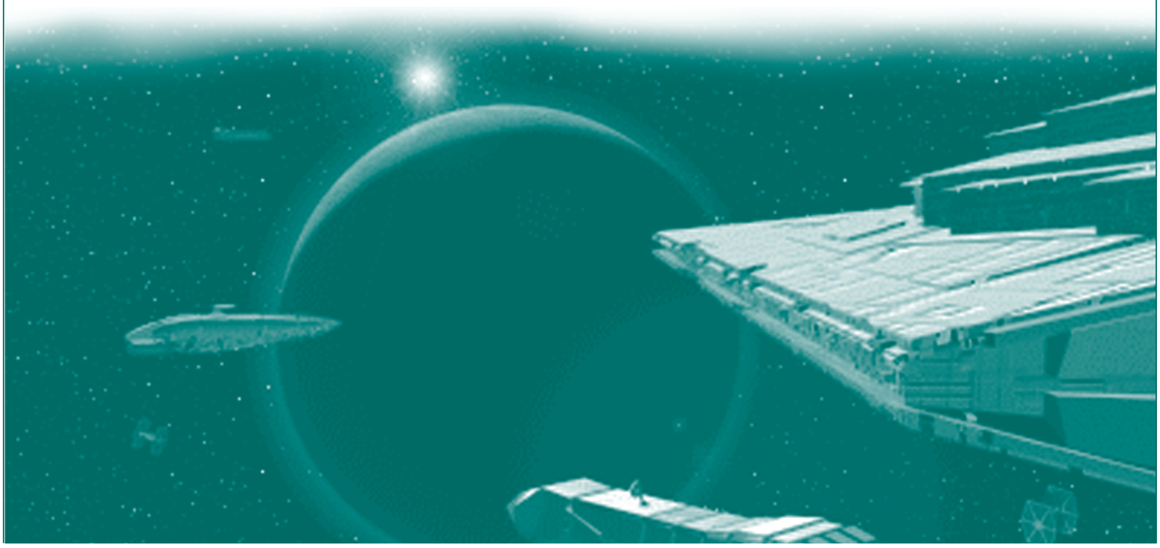
UM WELTEN ZU KONTROLLIEREN

Star Wars Rebellion ist ein sehr komplexes Spiel. Die Kontrolle einer Galaxis an sich zu reißen ist eine spannende und unterhaltsame Aufgabe, aber es gibt eine Menge Details, die Sie beachten müssen. Es stehen Ihnen sehr viele strategische und taktische Möglichkeiten zur Verfügung, was bedeutet, daß Sie sich mit vielen Kontrollen und Anzeigen vertraut machen müssen. Diese Einführung besteht aus kurzen Missionen, die Sie Schritt für Schritt durch das Spiel begleiten. Sie werden lernen, die verschiedenen Kontrollen zu bedienen, die Ergebnisse in einem Sternensystem oder auch in der Galaxis zu bewerten und die Zusammenhänge zwischen den verschiedenen Aspekten zu verstehen. In diesem Kapitel wird der Verlauf des Spieles mit Bildschirmfotos illustriert. Diese Bildschirmfotos entsprechen vielleicht nicht genau den Darstellungen auf Ihrem Bildschirm, da es eine der Herausforderungen von **Star Wars Rebellion** ist, daß sich die Anfangsbedingungen bei jedem Spielstart voneinander unterscheiden.

*Bemerkung: **Star Wars Rebellion** ist ein Echtzeitspiel und nicht rundenbasiert wie viele andere Strategiesimulationen. Das bedeutet, daß während Sie die Lage in Ihren Systemen abschätzen und Ihre Züge machen, Ihr Gegner ebenfalls in Aktion ist. Während des Spiels können Sie also überraschend auf Ihren Gegner treffen. Für den Zweck dieser Einführung ist das allerdings unwichtig. Wenn Sie sich plötzlich einem Angriff ausgesetzt sehen, erscheint das Kampfmenü (Bild 2.1). Klicken Sie auf das Computersymbol, das mit **„Ergebnis berechnen“** beschriftet ist, und beschäftigen Sie sich nicht zu sehr mit dem Ausgang des Gefechtes. Versuchen Sie jetzt das Spiel zu erlernen, und stellen Sie Ihre Eroberungspläne lieber noch einen Moment zurück – Ihre Rache wird dafür später um so effektiver sein.*

KURZMISSION 1:
STARTEN SIE EIN NEUES SPIEL UND ERKUNDEN SIE DIE GALAXIS (SPIELEN SIE DIE ALLIANZ)

In dieser Kurzmission werden Sie das Programm installieren, das Spiel starten und lernen, wie Sie die Galaxisübersicht und die verschiedenen Sektoren untersuchen können.



1 Installation und Start von Star Wars Rebellion.
Installieren Sie das Programm, indem Sie den Installationsanweisungen auf Seite 15 folgen, und starten Sie das Spiel. Nach kurzer Zeit erscheinen das LucasArts Logo, das Coolhand Interactive Logo und der klassische *Star Wars* Hintergrund auf dem Bildschirm. Zu Spielbeginn befinden Sie sich an Bord einer Raumfähre, die Sie entweder zum Hauptquartier der Allianz oder zum Hauptquartier des Imperiums bringt. Hier können Sie die Einstellungen für jedes Spiel vornehmen. (Abb. 2.2)

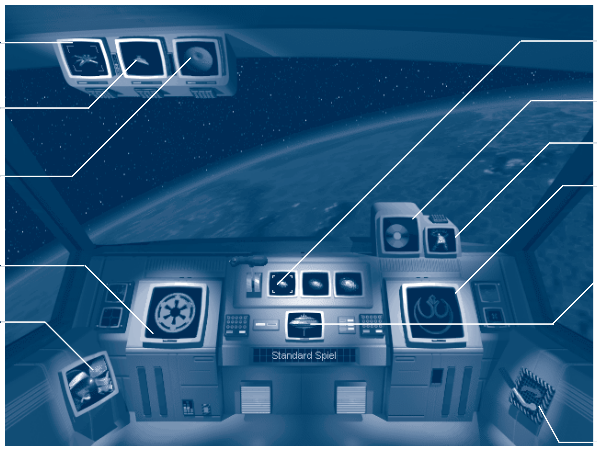
2 Einstellungen für ein neues Spiel vornehmen.
Eine Standardgalaxis und der einfachste Schwierigkeitsgrad sind die Standardeinstellungen. Für diese Einführung starten Sie das Spiel auf seiten der Allianz, indem Sie das rote, rotierende Allianzsymbol anklicken (Abb. 2.2). Die Raumfähre fliegt zum Hauptquartier der Rebellen und setzt Sie in der Kommandozentrale ab. Die Kommandozentrale ist praktisch Ihr Hauptmenü (Abb. 2.3)


Klicken Sie auf diese Schaltfläche.



Ergebnis berechnen: Mit dieser Option simuliert der Computer die Schlacht und teilt Ihnen das Ergebnis mit. Machen Sie sich um den Ausgang im Moment keine Sorgen.

ABB. 2.1 DAS KAMPFMENÜ ERSCHEINT, WENN IHR GEGNER IHRE STREITKRÄFTE BEDROHT.



Schwierigkeitsgrad auf einfach einstellen (Standardeinstellung).

Schwierigkeitsgrad auf mittel einstellen.

Schwierigkeitsgrad auf schwer einstellen.

Spiel auf der Seite des Imperiums starten.

Spielen Sie das Spiel über Modem, Netzwerk oder Internet mit einem menschlichen Gegner (das Mehrspieler-Spiel wird in Kapitel 5 erklärt).

Größe der Galaxis bestimmen (Voreinstellung: Standard).

Gespeichertes Spiel laden.

Credits.

Spiel auf der Seite der Allianz starten.

Hauptquartier Sieg: Wer als erster das gegnerische Hauptquartier zerstört, gewinnt. Diese Variante läßt ein kürzeres Spiel zu, als dies bei der Erfüllung aller Spielziele der Fall wäre.

Spiel beenden

ABB. 2.2 SHUTTLE COCKPIT

TIP

Drücken Sie eine Maustaste, um die Zwischensequenzen abzubrechen.

Dominiert werden die Anzeigen von einer Karte der Galaxis auf dem Hauptbildschirm. Das ist die Galaxisübersicht. C-3PO, Ihr treuer Berater, steht auf der rechten Seite und beginnt Sie über die Lage zu informieren. R2-D2 sammelt Nachrichten aus der ganzen Galaxis und informiert Sie über Truppenbewegungen, Produktionsergebnisse, Forschung & Entwicklung und andere Ereignisse. Die Galaxis ist groß. Die kleinste Galaxis in **Star Wars Rebellion** umfaßt 10 Sektoren, von denen jeder aus 10 Planeten besteht (die größte Galaxis hat 20 Sektoren). Die Kontrollpulte – die Schaltflächen rund um R2-D2 – ermöglichen es Ihnen, die Galaxis unter einem bestimmten Aspekt zu betrachten, zum Beispiel zum Auffinden eines gesuchten Systems, eines Charakters oder einer Einheit. Wenn Sie etwas über Ihre Seite erfahren wollen, gibt es wahrscheinlich einen Weg, um das herauszufinden und bestimmt wird Ihnen eine dieser Schaltflächen dabei helfen.

TIP

Das Spiel verfügt über Optionsbeschreibungen, d.h. um zu sehen, was eine Schaltfläche bewirkt oder eine Anzeige bedeutet, halten Sie den Mauszeiger für ein paar Sekunden darüber und lesen Sie die Beschreibung, die erscheint.

3 C-3POs Lagebericht



C-3PO ist Ihr Berater. Sein Lagebericht gibt Ihnen einen Überblick über die Situation in der Galaxis. Während C-3PO spricht, sollten Sie auf die Systeme achten, die er markiert. Hier befinden sich die für den Erfolg wichtigen Ziele, die es entweder zu erobern oder zu verteidigen gilt. (Um den Lagebericht in Zukunft abzubrechen, drücken Sie ESC oder die linke Maustaste). Nach dem Lagebericht öffnet sich der Nachrichtenindex mit den Ratschlägen. Die Nachrichten, die Sie über diese Schaltfläche abrufen können, sind als erste Hilfestellung gedacht, eine Funktion durch die Sie Tips zum

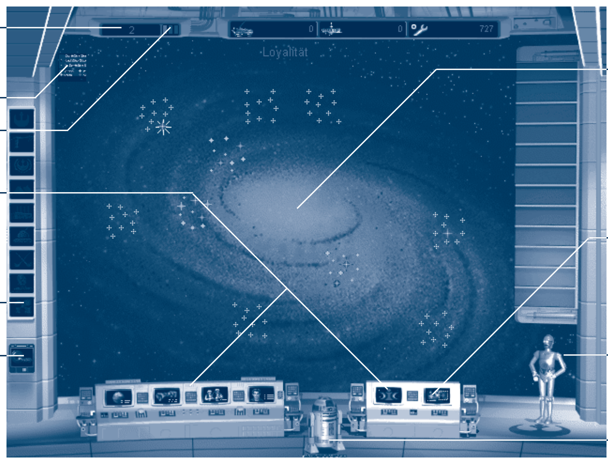


ABB. 2.3 KOMMANDOZENTRALE

Spiel und zu den Kontrollen erhalten. Mit dem Doppelklick können Sie eine Nachricht öffnen.
HINWEIS: Die Ratschläge des Droiden erscheinen nur im einfachen Spiel. Wenn Sie auch in mittleren oder schweren Spielen Ratschläge wünschen, müssen Sie dieses im Droidenmenü einstellen.
Wie viele Fenster in **Star Wars Rebellion** ist der Nachrichtenindex ein „exklusives" Fenster. Das bedeutet, Sie können nichts anderes machen, bevor Sie das Fenster nicht geschlossen haben. Sie schließen das Fenster, indem Sie die Taste **ESC** drücken oder mit der Maus auf die Schaltfläche **„Schließen"** klicken. Der Nachrichtenindex wird in der nächsten Kurzmission besprochen und außerdem noch in Kapitel 3 genau erklärt.

4 Halten Sie das Spiel an, während Sie weiterlesen.

Mit einem Rechtsklick auf das Menü zur Regulierung der Spielgeschwindigkeit am oberen Bildschirmrand können Sie das Fenster öffnen und dann Pause anwählen.



Rechtsklick auf das Menü zur Regulierung der Spielgeschwindigkeit öffnet das Fenster, dann Pause anwählen.

Ein angehaltenes Spiel garantiert Ihnen, daß Ihr Gegner keinen Zug machen kann, während Sie eine Pause machen, die Anleitung sorgfältig lesen oder über den bisherigen Spielverlauf nachdenken. Natürlich können Sie während der Pause auch keine Eingaben vornehmen. Ein angehaltenes Spiel zeigt ein Fenster, wie es in Abbildung 2.4 zu sehen ist. Sobald Sie wieder bereit sind, können Sie das Spiel durch Anklicken von „Bestätigen" fortsetzen.

5 Experimentieren Sie mit der Galaxisübersicht.



ABB. 2.4 PAUSEMELDUNG

Die Galaxisübersicht zeigt eine Karte der Galaxis. Die Standardeinstellung für diese Übersicht ist die öffentliche Unterstützung (Abb. 2.5). Je größer ein System in dieser Übersicht dargestellt wird, desto mehr unterstützt es die Seite des Spielers. Um detailliert etwas über die

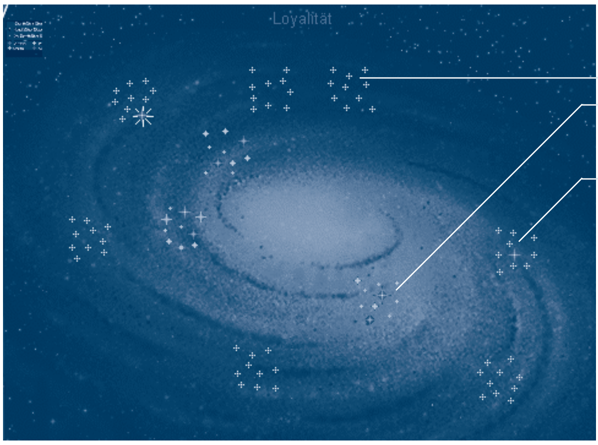


ABB. 2.5 GALAXISÜBERSICHT UNTER DEM ASPEKT „ÖFFENTLICHE UNTERSTÜTZUNG

Tutorial

Darstellung der Sterne zu erfahren, öffnen Sie einfach die Legende mit einem Doppelklick.

HINWEIS: Jede Seite hat zu Spielbeginn einige Systeme unter ihrer Kontrolle. Die prozentuale Loyalität jedes Systems kann dabei variieren. Ausnahmen sind Yavin und das Hauptquartier der Allianz, die mit 100prozentiger Loyalität zur Allianz beginnen. Coruscant beginnt ebenfalls mit 100prozentiger Loyalität, aber für das Imperium.

Der Farbcode zeigt an, welche Seite ein System kontrolliert (Abb. 2.6). Diese Farbcodes werden im ganzen Spiel verwendet und nicht nur für die Anzeige der öffentlichen Unterstützung.



ABB. 2.6 DETAILBILD DER GALAXISÜBERSICHT

Beachten Sie, daß ein System Sie unterstützten kann, obwohl es von Ihrem Gegner kontrolliert wird. Ein großer grüner Stern bedeutet zum Beispiel, daß das System vom Imperium kontrolliert wird, aber mit der Allianz sympathisiert.

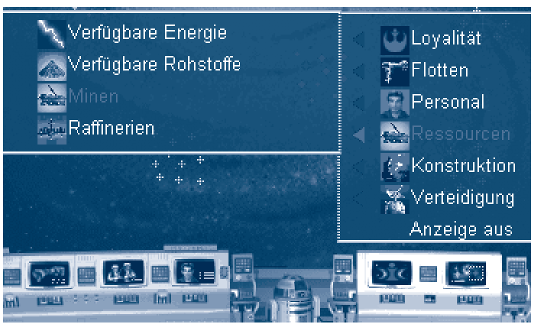
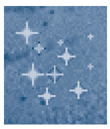


ABB. 2.7 EXPERIMENTIEREN SIE MIT DER GALAXISÜBERSICHT. ÄNDERN SIE ZUM BEISPIEL DIE ANSICHT IN DIE MINENÜBERSICHT.

Bewegen Sie die Maus über den Bildschirm und beachten Sie, daß wenn Sie über einen Sektor fahren dessen Name angezeigt wird. Sie können die Anzeige verändern, indem Sie die Schaltfläche **Galaxisübersicht** auf dem Kontrollpult am unteren Bildschirmrand anklicken. In Untermenüs können Sie nun wählen, was die Sterne der Galaxis anzeigen sollen. Dazu gehören Unterstützung der Bevölkerung, Flotten, Personal, Ressourcen, Produktion oder Verteidigung. Um zum Beispiel zu sehen, wie Ihre Minen über die Galaxis verteilt sind, würden Sie **Ressourcen** hervorheben und dann auf **Minen** klicken (Abb. 2.7). In dieser Übersicht zeigen größere Sterne eine oder mehr Minen an. Ein galaxisweiter Überblick ist hilfreich bei der Einschätzung, wie sich die Dinge für Ihre Seite entwickeln. Trotzdem benötigen Sie natürlich noch nähere Informationen über die Vorgänge in einem bestimmten Sektor oder System.

Klicken Sie auf einen Sektor (so wie der hier dargestellte).



Ein Linksklick auf den Sektor öffnet das zugehörige Sektorfenster (Abb. 2.8). Das Sektorfenster enthält Bilder für jedes System in diesem Sektor. Die Bilder sind von Symbolen umgeben, die Ihnen entweder nähere Informationen geben oder mit denen Sie per Doppelklick ein noch detaillierteres Fenster öffnen können.

HINWEIS: Sowohl im Spiel als auch in diesem Handbuch wird der Begriff „System“ als Synonym für ein Planetensystem oder einen Planeten verwendet.

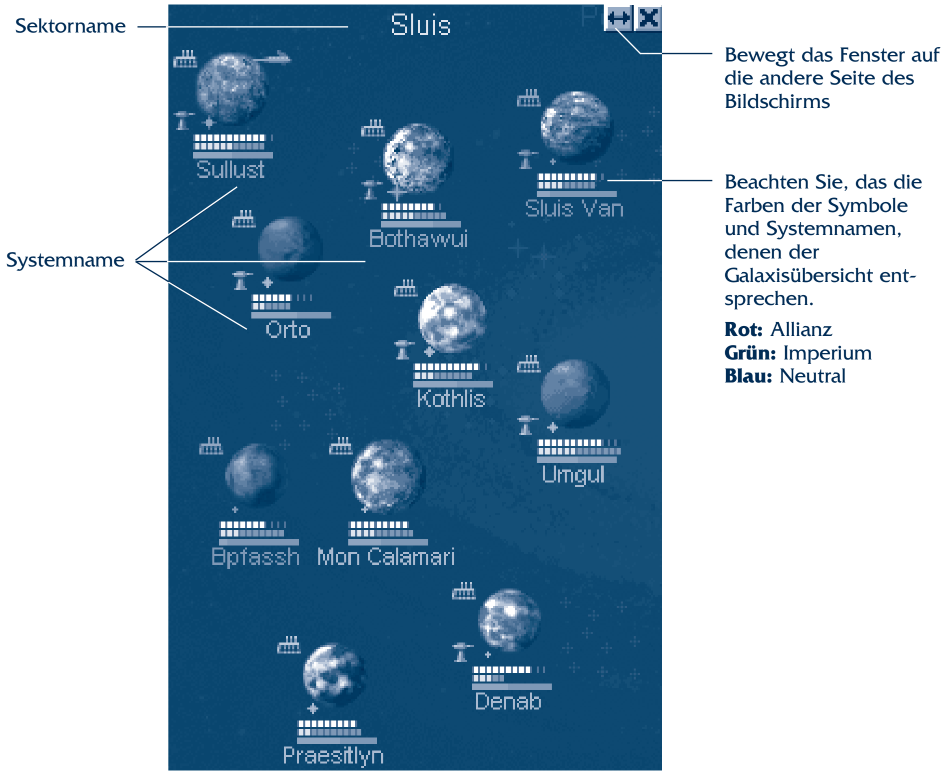


ABB. 2.8 TYPISCHES SEKTORFENSTER

Oben sehen Sie ein typisches Sektorfenster (Abb. 2.8) ***HINWEIS: Dieses Bildschirmfoto entspricht zwar dem Erscheinungsbild der Systeme auf Ihrem Bildschirm, aber die speziellen Details ändern sich bei jedem neuen Spiel.***

Unten ist das Beispiel eines einzelnen Systems abgebildet (Abb. 2.9). Unter dem System befinden sich Anzeigen, die für die planetaren Ressourcen und deren Ausnutzung stehen. Es gibt auch einen Balken für die Loyalität, an dem Sie ablesen können, wie groß die Unterstützung der Bevölkerung für das Imperium (grün) oder die Allianz ist (rot).

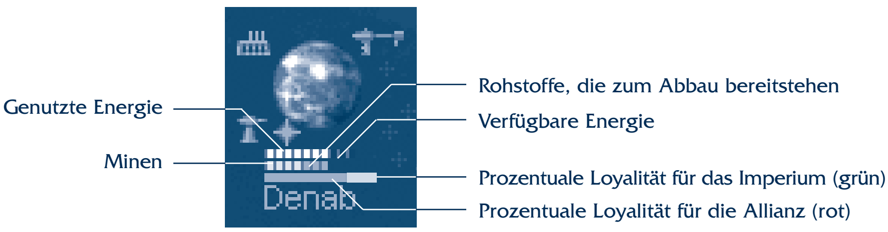


ABB. 2.9 GROßAUFNAHME EINES SYSTEMS IM SEKTORFENSTER

Tutorial

Um das System herum können sich Symbole befinden, durch die Sie mit einem Doppelklick Zugang zu den Systemkontrollen bekommen.


PRODUKTION: Falls ein System Produktionseinrichtungen, Minen oder Raffinerien besitzt, ermöglicht ihnen dieses Symbol den Zugang zu diesen Einrichtungen und Ressourcen


SYSTEMVERTEIDIGUNG: Befinden sich in einem System Truppen oder Jägerstaffeln zur Systemverteidigung, Personal oder planetare Abwehranlagen, ermöglicht Ihnen dieses Symbol den Zugang zu diesen Einrichtungen.


FLOTTEN: Befindet sich eine Flotte in einem System, sehen Sie dieses Symbol auf der rechten Seite des Systems.

7 Öffnen und untersuchen Sie die Produktionsübersicht eines Systems.
Wählen Sie eines Ihrer Systeme aus, bei dem sich oben links ein Produktionssymbol befindet. Mit einem doppelten Mausklick auf dieses Symbol erscheint das Produktionsfenster. (Fig. 2.10.)


Doppelklicken Sie auf diese Schaltfläche.

HINWEIS: Sie können mehrere Systemfenster zur gleichen Zeit geöffnet haben. Um ein Fenster nach vorne zu holen, klicken Sie einen sichtbaren Teil des Fensters an, der hinter den vorderen Fenstern zu sehen ist. Alternativ kön-



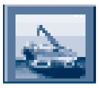
ABB. 2.10 PRODUKTIONSÜBERSICHT

nen Sie die [STRG-TAB] oder die [STRG-UMSCHALTEN-TAB] Tastenkombination benutzen oder die oberen Fenster mit der Maus zur Seite ziehen.
Die ganz links liegende Schaltfläche zeigt Ihnen an, wieviel Werften, Trainingscamps und Fabriken das System besitzt. Wird im System gegenwärtig etwas gebaut, können Sie dort den Fortschritt dieses Projektes sehen. Die anderen fünf Schaltflächen zeigen Ihnen graphische Darstellungen der Raumwerften, Trainingscamps, Fabriken, Raffinerien und der Minen des Systems an.

TIP

Die Schaltfläche links neben dem Namen des Systems öffnet das zugehörige Sektorfenster.

8. Untersuchung und Analyse der Systemressourcen und ihres Nutzens.
Systeme in **Star Wars Rebellion** besitzen häufig Rohstoffe, die Sie durch den Bau von Minen erschließen können. Um die bestehenden Minen eines Systems sehen zu können, klicken Sie auf die Schaltfläche „Minen".



Klicken Sie auf diese Schaltfläche

Die Abbildung 2.11 zeigt eine typische Kombination von Minen und Rohstoffen. Die Minen sind mechanische Einheiten, während Rohstoffe wie verschiedenfarbige Halden aussehen. In diesem Beispiel sind genügend Rohstoffe für neun Minen vorhanden, von denen drei bereits gebaut wurden.
HINWEIS: Sie können auch das Verhältnis zwischen Rohstoffen und Minen im Sektor Fenster sehen. Schauen Sie auf den gelben und roten Statusbalken unterhalb des Systems (Abb. 2.12).



ABB. 2.11 SCHALTFLÄCHE MINEN IN DER PRODUKTIONSÜBERSICHT

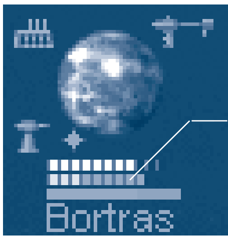


ABB. 2.12

Statusbalken Rohmaterial: Dies ist ein anderer Weg, um dieselben Informationen zu erhalten: drei Quadrate für Minen (gelb), die sechs übrigen stehen für Rohstoffe (rot).

HINWEIS: In diesem Fall gibt es drei gelbe Quadrate für vorhandene Minen und sechs rote für die verbleibenden Rohstoffe. Wenn Sie den Cursor einen Moment über diesem Balken stillhalten, erscheint die Nachricht „Rohstoffe 3/9" (Diese speziellen Werte variieren bei jedem Spiel).

Wenn Sie das Produktionsfenster ausreichend untersucht haben, klicken Sie auf die Schaltfläche **„Schließen"**.

9. Öffnen und Untersuchen des Systemverteidigungsfensters.
Wählen Sie eines Ihrer Systeme aus, das ein Symbol Systemverteidigung an der linken, unteren Seite hat.

Tutorial



ABB. 2.13 TYPISCHES AUSSEHEN DES SYSTEMVERTEIDIGUNGSFENSTERS

Mit einem Doppelklick auf das Symbol öffnen Sie das Systemverteidigungsfenster (Abb. 2.13).



Doppelklicken Sie hier.

Das Systemverteidigungsfenster ähnelt dem Produktionsfenster. Um sich die Einheiten anzusehen, die zu Verteidigungszwecken im System stationiert sind, klicken Sie auf eine der Schaltflächen. (Die Schaltfläche Personal ist standardmäßig ausgewählt). In diesem Fenster können Sie das auf dem Planeten stationierte Personal, die Bodentruppen und Jägerstaffeln sehen und kommandieren. Außerdem können Sie die planetaren Verteidigungseinrichtungen sehen – planetare Schilde und planetare Batterien – die das System gegen feindlichen Flotten verteidigen können. Beschäftigen Sie sich mit diesem Fenster, um eine Übersicht über Ihre Verteidigungsmöglichkeiten zu bekommen; alle diese Features werden in späteren Kurzmissionen aufgegriffen und ganz genau in Kapitel 3 erklärt. Wenn Sie sich mit dem Systemverteidigungsfenster ausreichend beschäftigt haben, klicken Sie auf „Schließen“.

10 Wenn Sie Star Wars Rebellion **beenden oder ein neues Spiel starten möchten.**

Dieser Schritt zeigt Ihnen, wie Sie Zugriff zu den Spielkontrollen bekommen. Klicken Sie auf das Symbol Spieloptionen auf der linken Seite des Bildschirms. Das Menü **„Spieloptionen“** (Abb. 2.14) erscheint.



Klicken Sie auf diese Schaltfläche.

Dieses Menü wird in Kapitel 3 genau beschrieben. Die wichtigsten Schaltflächen, wie zum Beispiel die zum Speichern oder Laden eines Spielstands, Spiel beenden, zur Raumfähre zurückkehren oder Spiel in der Kommandozentrale fortsetzen, werden anhand des Bildschirmfotos veranschaulicht.

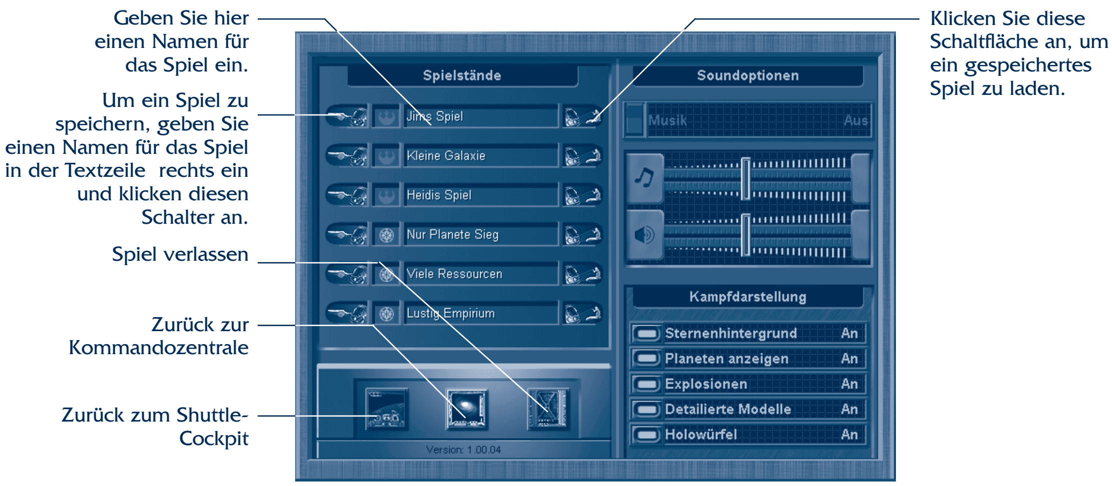


ABB. 2.14 DIE SPIELOPTIONEN

11 Zusammenfassung

In dieser Mission haben Sie ein neues Spiel begonnen und sich mit den Kontrollen vertraut gemacht, die es Ihnen ermöglichen, Informationen über die Galaxis zu erhalten. Die verbleibenden Kurzmissionen in diesem Kapitel werden Ihnen zeigen, wie Sie mehr Informationen zu planetaren Systemen bekommen und wie Sie Kommandos geben können.

KURZMISSION 2: AUSBAU IHRER WARTUNGSKAPAZITÄT (SPIELEN SIE DIE ALLIANZ)

Rohstoffe, Produktionsmaterialien und Instandhaltungskapazität sind die Schlüsselbegriffe in **Star Wars Rebellion**. Mit Minen bauen Sie Rohstoffe ab, die anschließend in den Raffinerien zu Produktionsmaterialien weiter verarbeitet werden. Alles, was Sie in **Star Wars Rebellion** bauen, erfordert eine gewisse Menge an Produktionsmaterialien. Außerdem benötigen Sie für alles – außer für Minen und Raffinerien – eine gewisse Instandhaltungskapazität. Minen und Raffinerien stellen diese Instandhaltungskapazität zur Verfügung. Beginnen Sie nun, sich selbst um Ihre Ressourcen zu kümmern, sich mit den Kontrollen des Spieles vertraut zu machen und Informationen über die Galaxis zu erhalten. Sie werden sich nur auf einen Teilaspekt des Spiels konzentrieren müssen, da es zunächst Ihr Ziel ist, zu lernen. Wie in der letzten Lektion gilt: Sollte Sie das Imperium plötzlich angreifen, während Sie beschäftigt sind, lassen Sie das Ergebnis simulieren und kümmern Sie sich nicht weiter darum, oder starten Sie das Spiel neu.

1 Starten Sie ein neues Spiel als Allianz.

Starten Sie Star Wars Rebellion, und klicken Sie dann im Cockpit der Raumfähre auf das Symbol der **Allianz**, genau wie Sie es in der Kurzmission 1 gemacht haben.

TIP

Um den Lagebericht von C-3PO diesmal abzubrechen, drücken Sie [ESC] oder die linke Maustaste.

2 Untersuchen Sie Ihre Wartungskapazität.
Es gibt drei Anzeigen oberhalb der Galaxisübersicht in der Kommandozentrale (Abb. 2.15). Jede Anzeige besteht aus einem Symbol und einem dazugehörigen Wert.

Untersuchen Sie die Anzeigenleiste:



ABB. 2.15

- ROHSTOFFMONITOR: Links wird die Anzahl der Rohstoffe angezeigt, die für die Weiterverarbeitung bereitstehen. Ideal ist es, wenn dieser Wert klein ist. Das bedeutet, daß alle geförderten Rohstoffe auch sofort weiterverarbeitet werden können.
- PRODUKTIONSMATERIALIEN-MONITOR: In der Mitte wird die Anzahl an Produktionsmaterialien angezeigt, die für den Bau von Fabriken, Schiffen und Truppen zur Verfügung stehen. Es kann sein, daß Sie zu Spielbeginn über keine Produktionsmaterialien verfügen, aber keine Sorge, die werden sich schnell ansammeln.
- INSTANDHALTUNGSKAPAZITÄT-MONITOR: Auf der rechten Seite wird angezeigt, wieviel freie Instandhaltungskapazität Sie haben. Sie erhalten 50 Punkte an Wartungskapazität für je eine Kombination aus einer Mine und einer Raffinerie. Diese Zahl kann zu Beginn des Spiels sehr klein sein. Sehen Sie sich diese Zahl an, und dann werden wir versuchen diesen Wert zu erhöhen, indem wir mehr Minen und/oder Raffinerien bauen. Mit einem höheren Wert können Sie mehr Fabriken, Truppen und Schiffe bauen und unterhalten.

HINWEIS: Wenn Ihre Instandhaltungskapazität zu klein wird, können Sie mit Ausnahme von Minen und Raffinerien nichts mehr bauen (der Bau erfordert allerdings eine bestimmte Menge an Produktionsmaterialien). Fällt Ihre Instandhaltungskapazität unter Null, werden Sie feststellen, daß Ihre Fabriken, Truppen oder Schiffe verschrottet werden.

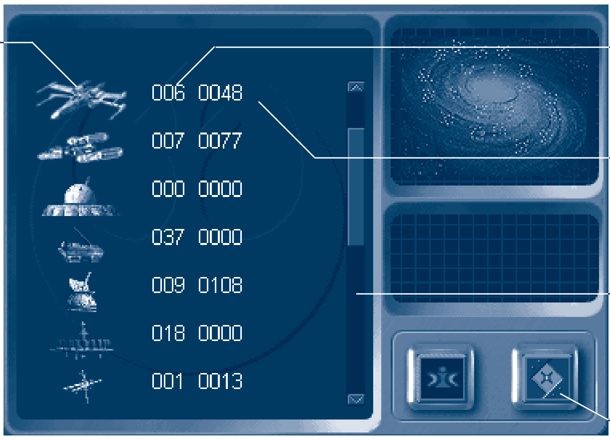
3 Finden Sie die Gesamtzahl der Minen und Raffinerien heraus, die Sie kontrollieren.
Jede Ihrer Raffinerien kann Rohstoffe von jeder Mine verarbeiten die Sie besitzen, egal wo diese sich in der Galaxis befindet. Zudem gewinnen Sie an Instandhaltungskapazität für jedes Paar aus Mine und Raffinerie. Sie nutzen Ihre Ressourcen also nur dann optimal aus, wenn das Verhältnis zwischen Ihren Minen und Raffinerien eins zu eins beträgt. Eine von C-3POs Aufgaben ist es, ein Auge auf alle Ihre Einheiten zu haben, inklusive der Fabriken. Diese Informationen bekommen Sie in der Galaxisübersicht, wo Sie auch die Anzahl an Minen und Raffinerien vergleichen können, die Sie kontrollieren. Also klicken Sie mit der rechten Maustaste auf C-3PO und wählen Sie Galaxisübersicht (Abb. 2.16). Scrollen Sie nach unten, bis Sie die Symbole für Minen und Raffinerien finden. In unserem Beispiel (Abb. 2.17) gibt es 18 Raffinerien und 37 Minen, so daß Sie in diesem Fall mit dem Bau von Raffinerien beginnen sollten. Basierend auf dem Verhältnis zwischen Minen und Raffinerien in Ihrer eigenen Galaxisübersicht sollten Sie entscheiden, ob Sie Minen oder Raffinerien bauen wollen. Danach können Sie die Galaxisübersicht mit der entsprechenden Schaltfläche schließen.



Rechtsklicken Sie auf C-3PO, und wählen Sie in dem sich öffnenden Menü „Galaxisübersicht“

ABB. 2.16

4 Wählen Sie Standorte für neue Raffinerien und Minen.
Da Sie nun wissen, ob Sie Raffinerien oder Minen bauen müssen, wird es Zeit zu entscheiden, wo diese gebaut werden sollen. Öffnen Sie ein Sektorfenster, in dem sich mehrere von Ihnen kontrollierte Systeme befinden. Sie müssen ein System suchen, das folgende Voraussetzungen erfüllt:



Die erste Spalte zeigt Symbole für alle Ihre Fabriken, Spezialeinheiten, Schiffe und Truppen.

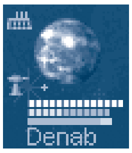
Die zweite Spalte gibt die Anzahl der jeweiligen Einheiten an, die Sie kontrollieren.

Die dritte Spalte zeigt die Instandhaltungskapazität an, die Sie für den Unterhalt der Einheiten brauchen.

Benutzen Sie die Scroll-Leiste, um sich die anderen Einheiten anzusehen, die Sie kontrollieren.

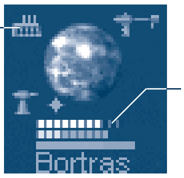
Schließen

ABB. 2.17 GALAXISÜBERSICHT



Klicken Sie auf einen Sektor mit mehreren roten Sternen, wie diesen hier.

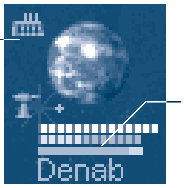
❖ VERFÜGBARE ENERGIE FÜR ANLAGEN: Verfügbare Energie wird als kleines blaues Quadrat auf einer weißblauen Energiestatus-Leiste unterhalb eines Systems dargestellt (Abb. 2.18). Sie können sich diese blauen Quadrate als Platzhalter für Einrichtungen, wie zum Beispiel Fabriken, Minen und Raffinerien, vorstellen. Ein Platzhalter wird für eine Anlage gebraucht.



Produktionssymbol

Bortas hat Energie (blaue Quadrate) für drei weitere Einrichtungen. Außerdem gibt es rote Quadrate, die anzeigen, daß Rohstoffe vorhanden sind, die von Minen abgebaut werden können.

ABB. 2.18



Produktionssymbol

Denab hat Rohstoffe zur Verfügung, aber keine Energie. Sie können also keine Mine bauen.

ABB. 2.19

Zusätzlich benötigen Sie, um Minen zu bauen:

❖ VERFÜGBARE ROHSTOFFE FÜR MINEN: (kleine rote Quadrate in der Rohstoffstatus-Leiste im Sektorfenster.)

HINWEIS: Die Gesamtzahl an Energieplatzhaltern für ein System kann nicht geändert werden. In Kapitel 3 wird Ihnen erklärt, wie Sie Anlagen, die Sie nicht brauchen, abreißen können, um Platz für neue zu schaffen.

Wenn Sie in diesem Sektor kein geeignetes System finden, klicken Sie auf „**Schließen**“ in der oberen rechten Ecke des Fensters, und suchen Sie in einem anderen Sektor. Wenn Sie ein System mit den notwendigen Ressourcen gefunden haben, öffnen Sie das Produktionsfenster mit einem Doppelklick auf das Produktionssymbol.

5 Geben Sie Anweisung zum Bau einer Einrichtung.

Ihr Droide (C-3PO, solange Sie die Allianz spielen) kann nach Ihren Vorgaben Bauaufträge für Schiffe und Anlagen geben und sogar Truppen aufstellen.

Wählen Sie dazu die Option „Anlagen bauen“.

Öffnen Sie mit einem Rechtsklick C-3POs Hilfsmenü, und wählen Sie dann „Anlagen bauen“.



Der Cursor wird zu einem Fadenkreuz. Damit wird symbolisiert, daß Sie den Ort angeben müssen, an dem Sie die Anlage bauen möchten. Wählen Sie den Ort, indem Sie einfach das gewünschte System anklicken. Die Konstruktionsauswahl (Abb. 2.20) wird geöffnet und zeigt eine voreingestellte Einrichtung, die gebaut werden kann. Wenn Sie auf den Pfeil direkt unter dem Bild der Anlage klicken, öffnet sich eine Liste mit allen verfügbaren Einrichtungen. Scrollen Sie nach unten, und klicken Sie auf das Symbol für **„Mine“** oder **„Raffinerie“.** Sie können mehr als eine Anlage auf einmal bauen, aber beginnen wir langsam und lassen die Anzahl der zu bauenden Einrichtungen bei eins. Beachten Sie die Menge an Produktionsmaterialien, die für den Bau benötigt werden. Dieses Fenster zeigt außerdem die geschätzte Zeit bis zur Fertigstellung des Projektes an.

Klicken Sie auf „Bestätigen“, um mit dem Bau zu beginnen. Achten Sie auf die sofortige Änderung der Anzeige. Das Produktionsmenü zeigt die neue Einrichtung umgeben von einem Gitternetz, um darauf hinzuweisen, daß sie sich noch im Bau befindet (Abb. 2.21).

6 Warten auf Produktionsnachrichten. Verwenden Sie ein bißchen Zeit auf das Erforschen der Galaxis und auf das Schmieden von Plänen. Wo können Sie noch Raffinerien und Minen bauen?

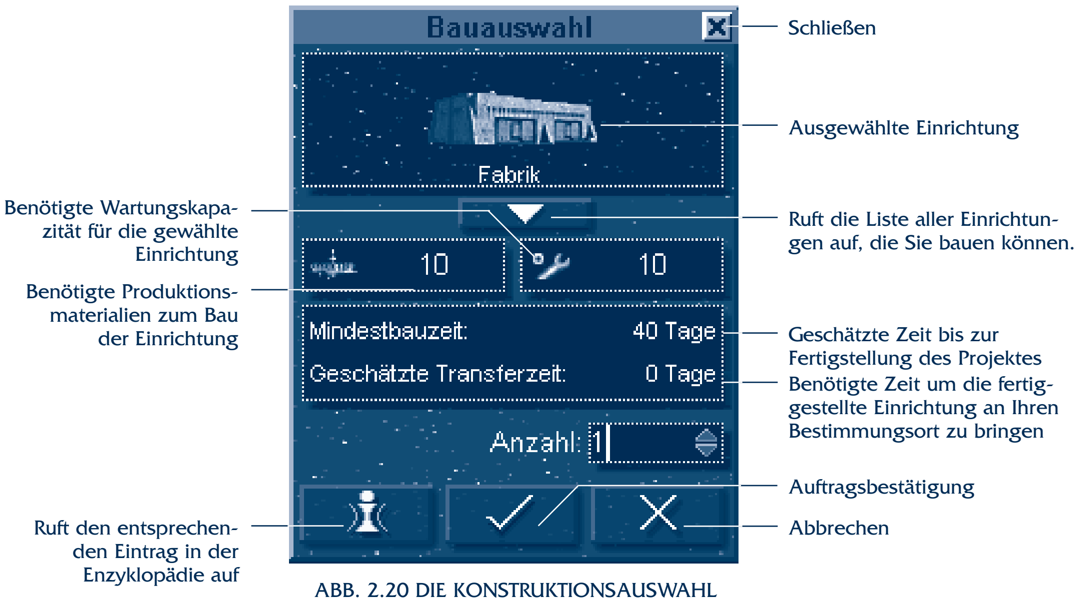


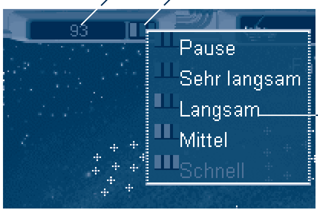
ABB. 2.20 DIE KONSTRUKTIONSAUSWAHL

Die aktualisierte Ansicht zeigt eine im Bau befindliche Mine.



ABB. 2.21 DIESES PRODUKTIONSFENSTER ZEIGT EINE IM BAU BEFINDLICHE MINE.

Am oberen Bildschirmrand (Abb. 2.22) der Kommandozentrale steht eine Zahl für die seit Spielbeginn vergangenen Tage. Neben diesem Zähler finden Sie die Geschwindigkeitsanzeige des Spiels. Mit einem Rechtsklick können Sie hier das Spiel anhalten, oder die Geschwindigkeit auf sehr langsam, langsam, mittel oder schnell stellen. Vielleicht möchten Sie das Spiel mit sehr langsamer Geschwindigkeit anfangen, um die Galaxis zu untersuchen oder Ihre anfänglichen Entscheidungen zu treffen. Oder Sie wollen die Dinge etwas beschleunigen, während Sie zum



Aktueller Tag

Rechtsklick, um das Geschwindigkeitsmenü zu öffnen.

Wählen Sie eine Geschwindigkeit, oder gehen Sie auf Pause, um das Spiel anzuhalten.

ABB. 2.22 TAGESZÄHLER UND GESCHWINDIGKEITSKONTROLLE

Beispiel auf Produktionsnachrichten warten.R2-D2 - übersetzt durch C-3PO - wird Sie informieren, wenn eine Anlage fertiggestellt ist. Sie können diese Nachricht lesen, indem Sie auf R2-D2 rechtsklicken und dann **„Nachrichten“** aus dem Menü auswählen (Abb. 2.23). Alternativ können Sie mit einem Doppelklick auf R2-D2 direkt zu den Nachrichten gelangen.



ABB. 2.23 DAS NACHRICHTENMENÜ VON R2-D2

Der Nachrichtenindex wird geöffnet (Abb. 2.25). Lesen Sie alle Nachrichten oder Nachrichten einer bestimmten Kategorie. Droidennachrichten sind eine spezielle Kategorie, durch die Sie Tips zu **Star Wars Rebellion** bekommen. Mit einem Doppelklick auf eine Nachricht können Sie diese öffnen und lesen, in diesem Fall „Fabrik auf Bortas ist ungenutzt“ (Abb. 2.26).

HINWEIS: Jedesmal, wenn eine Fabrik, ein Trainingscamp oder eine Werft Ihren Auftrag erfüllt hat – den Sie entweder selbst oder Ihr Droide erteilt hat – teilt Ihnen das Nachrichtensystem mit, daß diese Produktionseinrichtung wieder frei ist.

Klicken Sie auf „Schließen“ oder die Schaltfläche „Nachrichtenindex“, um zur Liste der Nachrichten zurückzukehren. Sie können eine Nachricht nach dem Lesen löschen. Allerdings verfallen alle Nachrichten mit Ausnahme der Droidennachrichten nach einiger Zeit und verschwinden aus der Liste.

TIP

Wenn Sie eine Nachricht über ein Ereignis in einem bestimmten System lesen, können Sie mit der Schaltfläche „Anzeigen“ die Systemkontrollen auf den Bildschirm bringen.



ABB. 2.25 NACHRICHTENINDEX



ABB. 2.26 NACHRICHTENFENSTER

Wenn eine Fabrik in einem System eine Anlage für ein anderes System gebaut hat, vergeht eine gewisse Zeit nach der Fertigstellung, bevor die Anlage ihren Bestimmungsort erreicht. Beachten Sie, daß Ihnen R2-D2 in seiner Nachricht mit-teilt, daß die Fabrik Ihre Produktion abgeschlossen hat (Abb. 2.26).

FABRIKEN

Anlagen erscheinen in **Star Wars Rebellion** nicht einfach aus dem Nichts. Um eine Anlage bauen zu können, muß eines Ihrer Systeme eine Fabrik besitzen. Sie können im Produktionsmenü sehen, ob ein System über eine Fabrik verfügt. Um eine Fabrik zu finden, wählen Sie den Filter **„Freie Fabriken“** für die Galaxisübersicht.



ABB. 2.24 PRODUKTIONSMENÜ

Das Feld „Anlagen im Bau“ zeigt den Status der derzeitigen Produktionsaufträge in diesem System an. Mit einem Rechtsklick können Sie einer Fabrik einen Auftrag geben. Wählen Sie zum Beispiel **„Bauen“**, um dasselbe Fenster zu öffnen, das Sie bereits aus Abbildung 2.20 kennen. Wenn Sie eine Anlage in ein anderes System ohne Fabrik bauen wollen, wählen Sie „Ziel“ aus dem Menü und klicken Sie mit dem Fadenkreuz auf das Zielsystem. Sie müssen den Befehl **„Ziel“** gefolgt von „Bauen“ erneut geben, falls bei dem ersten Ziel nicht genügend Energie oder Rohstoffe zur Verfügung gestanden haben. Sie können in diesem Menü auch die Produktion in einer Fabrik stoppen. (In Kapitel 3 wird dieses Menü genau erklärt). Wenn Sie „Anlagen bauen“ aus dem Menü von C-3PO wählen, fragen Sie C-3PO nach der nächstgelegenen verfügbaren Fabrik und können dieser dann einen Auftrag erteilen.

HINWEIS: Wenn die Option „Anlagen bauen“ zu Spielbeginn keine Auswirkung hat, dann steht Ihnen vermutlich keine Fabrik zur Verfügung. In diesem Fall sollten Sie das Spiel neu starten, indem Sie den Anweisungen am Ende dieser Kurzmission folgen. Passiert Ihnen dies in einem normalen Spiel, sollten Sie sofort versuchen ein neutrales oder ein feindliches System mit einer Fabrik unter Ihre Kontrolle zu bringen. Wie Sie das machen, wird später in diesem Kapitel erklärt.

Bauaufträge über das Droidenmenü zu geben, ist eine große Erleichterung, aber es hat bestimmte Vorteile, den Fabriken direkte Aufträge zu geben. Zum einem behalten Sie die Kontrolle über Ihre Produktion. Zum anderen sollte man wissen, wo sich die Fabrik befindet, die etwas baut, denn je größer der Weg zum Einsatzort einer Anlage, desto länger dauert es bis sie dort ankommt (Es dauert sehr lange, Anlagen in einen anderen Sektor zu bringen.)

Öffnen Sie das Produktionsmenü des Zielsystems, klicken Sie auf die Schaltfläche „Minen". Sie werden feststellen, daß die Mine bereits angezeigt, aber offensichtlich noch nicht als aktiv gewertet wird. Rechtsklicken Sie auf die Mine und wählen Sie **„Status"**, um die genaue Ankunftszeit der Mine festzustellen (Abb. 2.27).

Nachdem Sie ein paar Minen und Raffinerien gebaut haben, können Sie sich die Monitore „Produktionsmaterialien" und „Instandhaltung" ansehen. Sie werden feststellen, daß deren Werte gestiegen sind. Sie können auch Ihr Konstruktionspotential durch den Bau neuer Fabriken ausbauen, um damit mehr Minen, Raffinerien und andere Anlagen bauen zu können. Um eine Fabrik zu bauen, folgen Sie denselben Anweisungen wie beim Bau einer Mine oder einer Raffinerie.

7 Zusammenfassung

Diese Kurzmission hat Sie mit den grundlegenden Kontrollen und Anzeigen in **Star Wars Rebellion** vertraut gemacht. Sie haben gelernt: ein System anhand seiner Ressourcen oder seiner Anlagen mit Hilfe der Galaxisübersicht zu finden; ein Sektorfenster nach den Kapazitäten für Minen, Raffinerien und anderen Anlagen zu untersuchen; einem System spezielle Bauaufträge über das Produktionsmenü oder Ihren Droiden zu geben; und die Spielgeschwindigkeit zu verändern. Diese Mission hat Ihnen die Zusammenhänge zwischen verschiedenen Spielkonzepten aufgezeigt, in diesem Fall, wie der Bau von Minen und Raffinerien die Instandhaltungskapazität erhöht. In den nächsten Missionen werden Sie lernen, wie Sie Ihr Territorium ausdehnen können und wie Sie Ihre Produktionsanlagen auf verschiedene Weise nutzen können.

*HINWEIS: An diesem Punkt wollen Sie das Spiel vielleicht neu starten, vor allem wenn Ihnen das Imperium bereits zu nahe gerückt ist. Star Wars Rebellion ist ein Echtzeitspiel; was bedeutet, daß während Sie im Handbuch gelesen haben, Zeit vergangen ist. Entsprechend hat das Imperium bereits seine Streitkräfte ausgebaut, die Galaxis erforscht und versucht seine Spielziele zu erreichen. Um ein neues Spiel zu starten, klicken Sie auf **„Einstellungen"** auf der linken Seite des Bildschirms.*

„GAZ" gibt die Zeit an, die eine Anlage braucht, um an Ihrem Ziel anzukommen

„Status" gibt an, wo die Anlage gebaut wird. In diesem Fall ist sie unterwegs zu Ihrem Zielsystem.

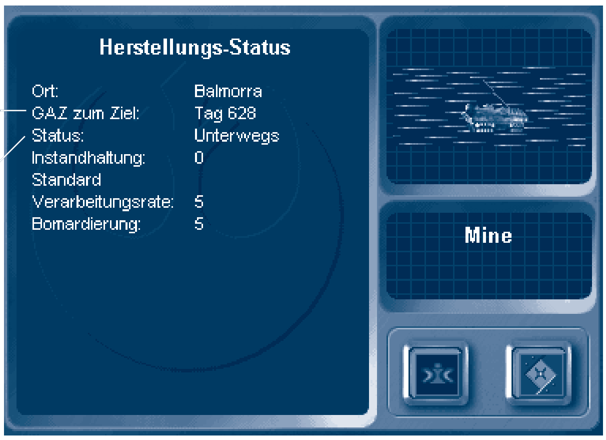


ABB. 2.27 STATUS FÜR EINE AUF DEM WEG BEFINDLICHE MINE

KURZMISSION 3:

BRINGEN SIE NEUTRALE SYSTEME AUF IHRE SEITE (SPIELEN SIE AUF DER SEITE DER ALLIANZ)

In dieser Kurzmission werden Sie Ihren Einflußbereich erweitern, indem Sie mit diplomatischen Missionen neutrale Systeme auf Ihre Seite bringen. Gleichzeitig lernen Sie, Ihre Charaktere in diesem Spiel einzusetzen (auf Missionen zu schicken), um bestimmte Ziele zu erreichen. Eine Mission ist ein Spezialauftrag, den der Charakter auszuführen versucht. Hier ist ein Überblick über die Durchführung einer Mission.

Sie schicken Charaktere von einem System oder einer Flotte, die Sie kontrollieren, auf eine Mission. Sie wählen die Mission und den Zielort aus. Haben Sie die Mission einmal bestätigt, beginnt der Charakter sofort seine Reise zum Zielort. Wenn er den Zielort erreicht, beginnt der Charakter umgehend mit der Durchführung der Mission.

Wie eine Mission verläuft, hängt von mehreren Faktoren ab, zum Beispiel der Art der Mission, dem Zielort und den Stärken und Schwächen des Charakters. Außerdem sind noch zufällige Kräfte am Werke, d.h. eine Erfolgsgarantie gibt es nicht. Einige Missionen, die Sie in das Gebiet Ihres Feindes oder in neutrale Systeme unternehmen, können fehlschlagen, was bedeutet, daß der Feind Ihr Personal entdeckt und dessen Pläne durchkreuzt hat. In diesem Fall kann Ihr Agent getötet, verwundet oder gefangen werden.

Missionen, die nicht abgebrochen werden, können ein Erfolg oder Mißerfolg sein, was zum größten Teil von den Fähigkeiten des eingesetzten Charakters abhängig ist. Ihr Nachrichtendroide (R2-D2, wenn Sie auf der Seite der Allianz spielen) benachrichtigt Sie, wenn ein Charakter über die Missionsergebnisse berichtet. Bei einigen Missionsarten fragt Ihr Charakter nach, ob er die Mission fortsetzen soll, bis keine weiteren Fortschritte mehr möglich sind.

HINWEIS: Um genaue Informationen über die Missionen zu bekommen, lesen Sie in Kapitel 3 den Absatz über Charaktere und Missionen.

1 Wählen Sie ein System aus, das Sie auf Ihre Seite bringen wollen.

Sehen Sie sich dieses Mal die Galaxis unter dem Gesichtspunkt eines cleveren Geschäftsmannes an. Untersuchen Sie die neutralen Systeme, blau dargestellt. Welche haben die meisten Ressourcen (rote und gelbe Quadrate)? Die meiste Energie (weiße und blaue Quadrate)? Wählen Sie Systeme, in denen es bereits öffentliche Unterstützung für Ihre Seite gibt, da diplomatische Missionen genau an diesem Punkt ansetzen.

Haben Sie ein System gefunden, das Ihnen geeignet zu sein scheint, doppelklicken Sie auf das Produktionssymbol, um sich das System näher anzusehen (Abb. 2.29). Optimal ist es, wenn es in dem System bereits Anlagen wie zum Beispiel Fabriken oder Werften gibt (Abb. 2.29).

Wenn Sie ein System ausgewählt haben, das Sie zuerst auf Ihre Seite bringen wollen, klicken Sie auf „**Minimieren**“ im Produktionsmenü. Dadurch wird dieses Fenster in der Ablage auf der rechten Seite des Bildschirms abgelegt (Abb. 2.28).

HINWEIS: Die sogenannten „Slots“ der Ablage sind ein guter Platz, um Menüs bzw. Fenster zu „parken“, mit denen Sie häufig arbeiten. Wenn zum Beispiel eines Ihrer Systeme eine Fabrik besitzt und Sie dort etwas bauen, können Sie das Fenster nach Erteilung Ihres Auftrages minimieren, um nach Fertigstellung schnellen Zugriff für einen neuen Auftrag zu haben.

2 Machen Sie Ihre Charaktere ausfindig.

Die Charaktere in **Star Wars Rebellion** sind ein interessantes Element im Spiel. Viele der Charaktere sind Ihnen bestimmt bekannt; Luke Skywalker, Prinzessin Leia und Han Solo zum

Beispiel sind dabei. Die anderen Charaktere entstammen den Star Wars-Büchern oder -Filmen. Es gibt insgesamt 60 Charaktere, die zu gleichen Teilen auf das Imperium und die Allianz aufgeteilt sind. Jeder Charakter hat unterschiedliche Eigenschaften, Stärken und Schwächen.
***HINWEIS:** Jede Seite beginnt das Spiel mit sieben „Anfangscharakteren". Für die Allianz sind das: Mon Mothma, die sich in dem System mit dem Hauptquartier der Rebellen befindet, und Luke Skywalker, Leia Organa, Han Solo, Chewbacca, Jan Dodonna und Wedge Antilles auf Yavin. Das Imperium beginnt immer mit: Imperator Palpatine auf Coruscant und Darth Vader, Jerjerrod, Ozzel, Piett, Veers und Needa, alle auf zufällig gewählten, aber vom Imperium kontrollierten Systemen oder Flotten. Hinzu kommt bei Spielbeginn in einer kleinen Galaxis ein zusätzlicher, zufällig ausgewählter Charakter auf jeder Seite, in einer mittleren Galaxis sind es zwei und in einer großen Galaxis vier zusätzliche Charaktere.*

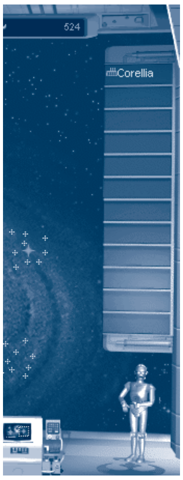


ABB 2.28 FENSTER- UND MENÜABLAGE

Es gibt zwei Wege, um festzustellen, wo sich Ihr Personal befindet. Zum einen können Sie den Filter **„Freies Personal"** in der Galaxisübersicht benutzen. Wählen Sie diesen Filter Personal, und sehen Sie sich die aktualisierte Ansicht der Galaxis an (Abb. 2.30). Systeme mit großen Sternen zeigen Personal an, das im Moment keinen Kommandoposten hat und sich auf keiner Mission befindet.

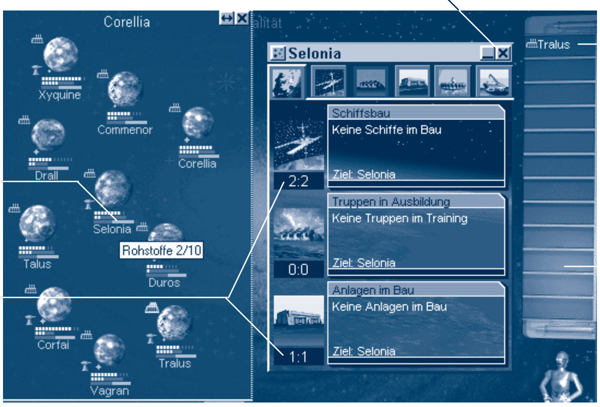


ABB. 2.30 PERSONALFILTER DER GALAXISÜBERSICHT

Minimieren: Mit diesem Schalter „parken" Sie das Fenster in der Ablage

Wählen Sie ein System aus, das bereits mit der Rebellen-Allianz sympathisiert, wenn Sie es auf Ihre Seite bringen möchten.

Dieses System bietet sich an, da es bereits eine Fabrik und zwei Werften besitzt, die Sie in Ihren Dienst stellen können.



Neben dem Namen des Systems befindet sich ein Symbol, das angibt, um welche Art es sich bei dem minimierten Fenster handelt (in diesem Fall ein Produktionsfenster). Ein Doppelklick auf diese Zeile öffnet das Fenster.

Ablage: Dieser Bereich enthält zwölf Plätze die Sie für das „Parken" minimierter Fenster benutzen können.

ABB. 2.29 PRODUKTIONSMENÜ EINES NEUTRALEN SYSTEMS, DAS SIE VIELLEICHT GERNE AUF IHRE SEITE BRINGEN WÜRDEN

Der zweite Weg, um Ihr Personal zu finden, besteht darin, nach einem speziellen Charakter zu suchen. Klicken Sie auf die **Personaldatenbank** auf dem Kontrollpult. Die Personaldatenbank hat zwei Schaltflächen (Abb. 2.31). Obwohl Sie in dieser Datenbank Listen für Personal beider Seiten finden, wird automatisch die Liste Ihrer Seite aufgerufen. In dieser Übersicht finden Sie alle Ihre Charaktere, die Sie in diesem Spiel haben. Ein Doppelklick auf den Namen des Charakters öffnet ein Fenster mit seinem derzeitigen Aufenthaltsort. Um das Ziel dieser Kurzmission zu erreichen, sollten Sie auf **Leia Organa** doppelklicken, um etwas über ihren aktuellen Aufenthaltsort zu erfahren.

HINWEIS: Han, Luke, Leia und Chewbacca können sich auch in Jabbas Palast befinden, der keine geographische Position in diesem Spiel hat. Luke begibt sich an einem bestimmten Punkt des Spieles nach Dagobah, das ebenfalls keine geographische Position im Spiel hat.

Wenn Sie in der Personaldatenbank auf Leia doppelklicken, öffnen Sie die Schaltfläche Personalübersicht im Verteidigungsfenster von Yavin.

HINWEIS: Es ist möglich, daß Leia bereits vom Imperium gefangen wurde, da sich das Imperium bereits früh im Spiel um die Eroberung von Yavin bemüht. Sollte das der Fall sein, sollten Sie das Spiel neu starten, um mit dieser Kurzmission fortfahren zu können.



ABB. 2.31 PERSONALDATENBANK

3 Sehen Sie sich Ihre Charaktere auf Yavin an.

Es gibt in diesem Spiel fünf mögliche Aufenthaltsorte für Charakter: In einem System auf einen Auftrag wartend, auf einer Mission in einem System, gefangen von Ihrem Gegner auf einer Flotte oder in einem System, auf einer Flotte die sich in der Umlaufbahn eines Systems befindet oder auf dem Weg zwischen Flotten oder Systemen.

HINWEIS: Han, Luke, Leia und Chewbacca können sich auch in Jabbas Palast befinden, der kei-

Das Verteidigungsfenster (Abb. 2.32) hat Schaltflächen für Personal, Bodentruppen, Jäger und Abwehreinrichtungen, die sich in dem System befinden.

HINWEIS: Eine andere Möglichkeit dieses Fenster zu öffnen, ist ein Doppelklick auf das Verteidigungssymbol, das sich im Sektorfenster links unten neben einem System befindet.



Versuchen Sie das jetzt, indem Sie das derzeit geöffnete Fenster schließen und dann auf das Verteidigungssymbol neben Yavin klicken, das im Sumitra Sektor liegt.

Sie sehen die Personalübersicht, in der die sechs Charaktere abgebildet sind, die auf Yavin zur Verfügung stehen. Mit einem Rechtsklick auf einen Charakter öffnen Sie das Charaktermenü. Wählen Sie **Enzyklopädie** an, um Hintergrundinformationen über den Charakter zu erhalten (Abb. 2.32). Nachdem Sie den Eintrag gelesen haben, schließen Sie die Enzyklopädie, klicken den Charakter erneut mit der rechten Maustaste an und wählen **„Status“.** Hier können Sie die Statistik und den derzeitigen Status des Charakters sehen (Abb. 2.33). Im Moment ist Leias Status **„Warte auf Befehle“**; zu anderer Zeit könnte Sie **„Unterwegs“** sein oder **„Auf Mission“** oder vielleicht sogar **„Gefangen“**. Sehen Sie sich die Fähigkeiten an, anhand derer Sie entscheiden können für welche Art von Mission sich ein Charakter eignet. (Leia zum Beispiel hat große diplomatische Fähigkeiten, so daß sie diplomatische Missionen gut erfüllen wird). Die anderen Einträge, zum Beispiel ob ein Charakter F&E Fähigkeiten hat oder ob er ein Kommando übernehmen kann, werden ganz genau in Kapitel 3 erklärt. Schließen Sie das Statusfenster, bevor Sie weitermachen.

4 Schicken Sie Leia auf eine Mission.
Öffnen Sie mit einen Doppelklick das neutrale System, das Sie in der Ablage geparkt hatten, und positionieren Sie die Fenster direkt nebeneinander. Rechtsklicken Sie nun auf **Leia**, um das Charaktermenü zu öffnen. Wählen Sie aus dem Menü **„Mission“** aus. Der Cursor wird zu einem Fadenkreuz, mit dem Sie dem Computer jetzt noch den Einsatzort für Leias Mission mitteilen müssen. Missionen sind objektspezifisch. Daher ist es notwendig, daß Sie zum Beispiel eine bestimmte Fabrik zur Sabotage oder einen bestimmten Charakter als Ziel einer Entführung auswählen. In diesem Fall ist das Ziel ein System, also klicken Sie einfach auf eine freie Fläche in dem Systemfenster des neutralen Systems.

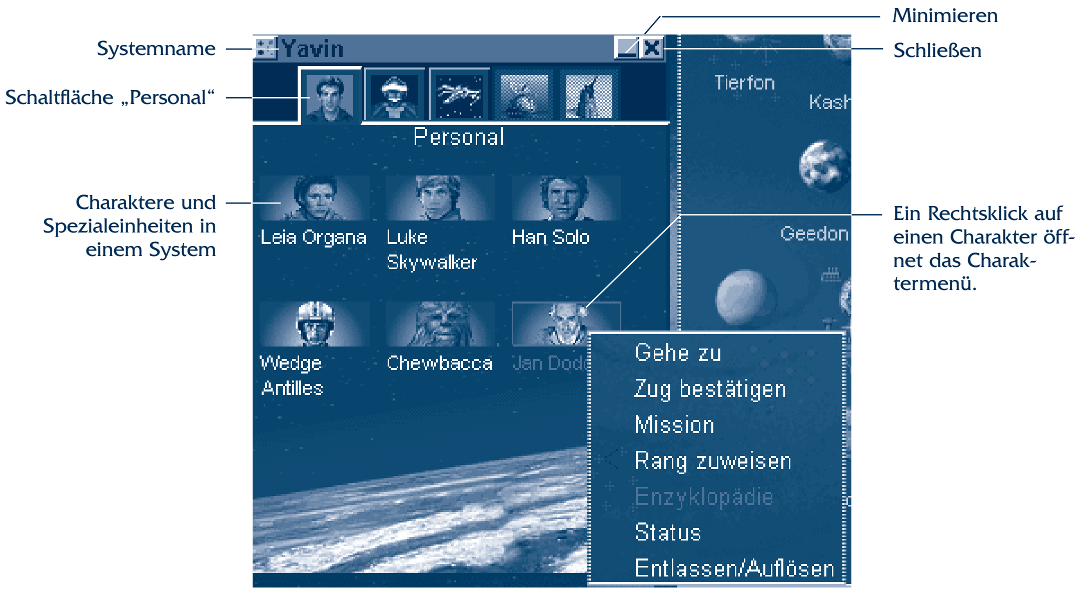


ABB. 2.32 VERTEIDIGUNGSFENSTER



ABB. 2.33 CHARAKTERSTATUS FÜR LEIA ORGANA

TIP

Es gibt Enzyklopädieeinträge für alle im Spiel enthaltenen Charaktere, Systeme, Truppen, Anlagen, Schiffe, Missionen und Spezialeinheiten. Es gibt drei Möglichkeiten, die Enzyklopädie zu öffnen. Die Enzyklopädie aus einem Kontextmenü einer Einheit zu wählen ist die erste. Eine weitere Möglichkeit ist, das Enzyklopädie-Symbol anzuklicken,



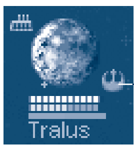
das in vielen Dialogfenstern enthalten ist: Das bringt Sie direkt zu dem richtigen Eintrag für den aktuellen Zusammenhang. Als letztes können Sie die Enzyklopädie noch direkt anwählen, indem Sie auf das entsprechende Symbol auf einem der Kontrollpulte klicken. Diese Option wird in Kapitel 3 genauer beschrieben.

Dadurch wird das Fenster „Mission planen“ geöffnet (Abb. 2.34). Unter Missionstyp ist standardmäßig „Diplomatie“ eingestellt, und da Sie genau das beabsichtigen, können Sie gleich auf **„Bestätigen“** klicken. Leias Bild verschwindet aus der Personaldatenbank von Yavin, sobald Sie sich auf dem Weg zum Ort ihrer Mission befindet.

HINWEIS: Diplomatie benötigt man zur Steigerung der öffentlichen Unterstützung in dem ausgewählten System.

5 Verfolgen Sie den Missionsverlauf.

Öffnen Sie das Sektorfenster des Zielsystems. Achten Sie auf das rote Missionssymbol in der unteren, rechten Ecke des Systems.



Das Missionssymbol zeigt an, daß derzeit eine Mission in diesem System durchgeführt wird. Doppelklicken Sie auf das Symbol.

Anhand der Missionsübersicht (Abb. 2.35) können Sie sich den Status der Mission anzeigen lassen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das **Missionssymbol** (Diplomatie) und wählen Sie Status, um das Missionsstatusfenster zu öff-

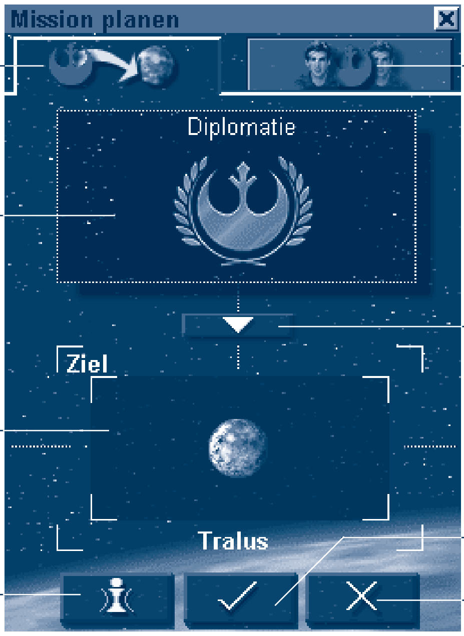
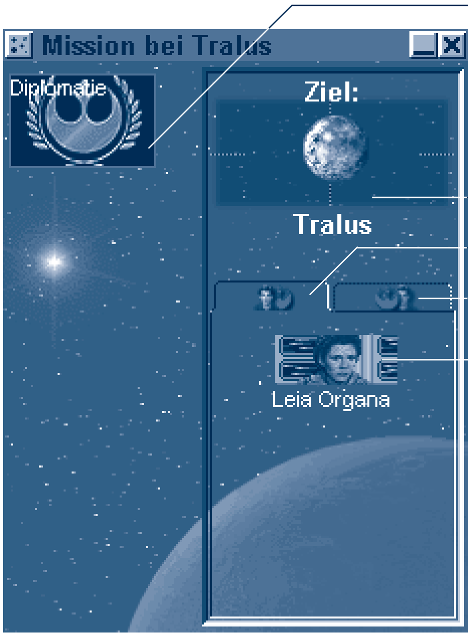


ABB. 2.34 MISSIONSPLANUNG



Missionsart: Mit einem Rechtsklick können Sie das Kontextmenü für diese Mission öffnen. Es kann mehr als eine Mission in einem System stattfinden. Die Informationen auf der rechten Seite des Fensters beziehen sich auf die angewählte Mission.

ABB. 2.35 MISSIONSÜBERSICHT

nen. Leia befindet sich im Moment im Hyperraum. Wenn Sie im Zielsystem ankommt, wird Sie sofort mit Ihren diplomatischen Bemühungen beginnen.
Während des Missionsverlaufes sendet Ihnen Leia Nachrichten über R2-D2s Nachrichtensystem. In diesem Fall wird C-3PO R2-D2s Hinweis mit „Es ist eine Nachricht von Prinzessin Leia eingetroffen“ übersetzen.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um Zugriff auf **R2-D2s** Nachrichtensystem zu bekommen. Eine ist, mit einem Rechtsklick auf **R2-D2** das Nachrichtenmenü zu öffnen und dort „Nachricht“ zu wählen. Eine andere Möglichkeit ist ein einfacher Linksklick auf **R2-D2**. Außerdem können Sie noch die Nachrichtenleiste (Abb. 2.36) auf der linken Seite des Bildschirms benutzen. Neue Nachrichten werden automatisch in die entsprechende Kategorie der Nachrichtenleiste sortiert. Immer wenn Sie eine neue Nachricht bekommen, „leuchtet“ das Symbol für die Nachrichtenkategorie auf. Klicken Sie auf das Symbol, um den Nachrichtenindex für diese Kategorie zu öffnen. Wenn Sie zum Beispiel Missionsnachrichten anklicken, sehen Sie unter Umständen eine Liste wie sie in Abbildung 2.37 gezeigt wird.
Bei einem Doppelklick auf Prinzessin Leias Nachricht wird diese angezeigt (Abb. 2.38).

Auch wenn ein System nicht auf Ihre Seite wechselt, kann eine diplomatische Mission in dem Sinne erfolgreich gewesen sein, daß die öffentliche Unterstützung für die Allianz



ABB. 2.36 NACHRICHTENLEISTE



ABB. 2.37 NACHRICHTENINDEX

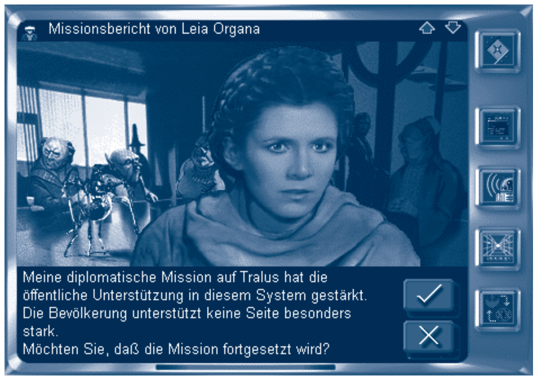


ABB. 2.38 LEIAS MISSIONSBERICHT

zunimmt. Oft bedarf es fortlaufender diplomatischer Bemühungen, um ein System zu beeinflussen. In Ihrem Bericht teilt Ihnen Leia mit, ob Ihre Mission erfolgreich war und ob die Bevölkerung nun Ihre Seite unterstützt. Leia fragt dann, ob Sie die Mission fortsetzen soll. Normalerweise sollten Sie auf „Bestätigen“ klicken, um die Mission fortzuführen.
HINWEIS: Wenn Sie Leias Frage nicht beantworten, setzt sie automatisch Ihre Mission fort, bis ein System mit 100prozentiger Loyalität auf Ihrer Seite steht.
Es kann sein, daß Sie die diplomatische Mission mehrfach wiederholen müssen, bevor ein System der Allianz beitritt. Wenn das passiert, meldet C-3PO: „Gute Nachrichten über die Unterstützung

für die Allianz". Der Systemname im Sektorfenster wird rot und Sie haben Zugriff auf die Anlagen und Ressourcen in diesem System.

HINWEIS: Jedesmal wenn Sie einen Charakter auf eine Mission in ein System schicken, das Sie nicht kontrollieren, setzen Sie diesen Charakter einem Risiko aus. Auch wenn es sich um einen neutralen Planeten handelt, kann die Mission fehlschlagen. Das kann durch feindliche Kräfte in diesem System oder aber durch die Eroberung des Systems durch das Imperium geschehen, während sich Ihr Charakter noch dort befindet. Natürlich ist ein Charakter, der sich auf einer Mission in einem feindlichen System befindet – zum Beispiel für eine Spionage- oder Sabotagemission – einem größeren Risiko ausgesetzt gefangen zu werden oder mit seiner Mission zu scheitern.

6 Zusammenfassung

Während dieser Kurzmission wurde das generelle Vorgehen erklärt, um mit Hilfe der Diplomatie ein neutrales System auf Ihre Seite zu bringen. Sie haben gelernt, Ihre Charaktere zu finden und zu analysieren, sie auf Missionen zu schicken und sich die Ergebnisse anzusehen. In Kapitel 3 erhalten Sie mehr Informationen über die Missionen und die Diplomatie in **Star Wars Rebellion**.

KURZMISSION 4: AUSDEHNUNG DER BEKANNTEN GALAXIS (SPIELEN SIE AUF DER SEITE DER ALLIANZ)

Wie man auf der Galaxisübersicht leicht sehen kann, ist unser Wissen über die Galaxis sehr begrenzt. In dieser Mission werden Sie die unerforschten Systeme (in der Galaxisübersicht grau dargestellt) erkunden und unbewohnte Systeme dann später in Ihren Besitz nehmen, indem Sie dort eine Garnison errichten. Eine Truppe, die auf einem Planeten stationiert ist, wird Garnison genannt. Sie kann den Planeten gegen einen Angriff verteidigen oder ein System auf Ihrer Seite halten, falls die öffentliche Unterstützung nicht groß genug ist.

TIP

Unter Umständen sollten Sie wieder das Spiel auf der Seite der Allianz neu starten, bevor Sie mit dieser Kurzmission beginnen.

1 Finden Sie alle Longprobe Y-Flügler Aufklärungsteams, die Ihnen zu Spielbeginn zur Verfügung stehen.

Das Longprobe Y-Flügler Aufklärungsteam gehört zu den Spezialeinheiten der Allianz. Es handelt sich dabei um Personal, das nur ganz bestimmte Missionen durchführen kann. Longprobes unternehmen Aufklärungsmissionen, um Ihnen Informationen über die Loyalität und die Ressourcen eines unerforschten Systems zu liefern. Jede Seite beginnt das Spiel mit mehreren Spezialeinheiten, die zufällig plaziert werden. Oft stehen Longprobe Y-Flügler Aufklärungsteams zu Spielbeginn bereit. Suchen Sie diese jetzt in der Galaxis, indem Sie auf das Symbol der Personaldatenbank klicken. Die Personaldatenbank wird geöffnet (Abb. 2.39). Klicken Sie auf die Schaltfläche „Spezialeinheiten", um diese aufgelistet zu bekommen. In der Liste sehen Sie die Stationierungsorte und die Anzahl aller Longprobes, die Ihnen zur Verfügung stehen. Wählen Sie einen Longprobe Stationierungsort, indem Sie eine Zahl mit der Maus markieren und dann auf die Schaltfläche „Anzeigen" klicken. Ein Doppelklick auf eine Zahl genügt auch. In dem folgenden Beispiel würden Sie auf die "1" unter dem Longprobe-Symbol in der Zeile Averam klicken, um so das Verteidigungsmenü für Averam zu öffnen. Spezialeinheiten sowie Charaktere erscheinen unter „Personal" im Verteidigungsmenü.

HINWEIS: Wenn Ihnen keine Longprobes zur Verfügung stehen, sollten Sie den Anweisungen in Schritt 3 folgen und einige davon bauen.

Die verschiedenen Spezialeinheiten werden durch ein Symbol dargestellt: Bothanische Spione, Infiltratoren, Guerillas und Longprobes.

Die Liste zeigt alle Systeme mit den dort befindlichen Spezialeinheiten

Die Zahl gibt die Anzahl der verschiedenen Spezialeinheiten an, die sich in den jeweiligen Systemen befinden. Durch Linksklick wählen Sie eine Einheit an, mit einem Doppelklick begeben Sie sich in das System.



Schließen

Anzeigen: Schließt die Datenbank und ruft das Systemfenster für die gewählte Einheit auf

Charakterliste

Liste der Spezialeinheiten

ABB. 2.39 DIE PERSONALDATENBANK

2 Ändern Sie den Stationierungsort der Y-Flügler Aufklärungsteams

Personal, Truppen, Spezialeinheiten und Flotten sind alle bestimmten Stationierungsorten zugeteilt. Dorthin kehren sie auch nach Beendigung einer Mission zurück.

HINWEIS: Es gibt einige Ausnahmen für diese Regel; bei erfolgreich abgeschlossenen diplomatischen Missionen bleibt der Charakter in dem System, das er für Ihre Seite gewonnen hat.

Weil es viel länger dauert, von Sektor zu Sektor zu reisen, als zwischen Systemen in einem Sektor, ist es eine gute Idee, die Teams in einem fast unerforschten Sektor zu stationieren. Auch Yavin befindet sich in einem fast unerforschten Sektor, aber da das Imperium normalerweise früh im Spiel gegen Yavin vorgeht, ist es keine gute Wahl für eine Basis. Für dieses Beispiel benutzen Sie einfach das Hauptquartier der Allianz, das zu Spielbeginn in einem zufällig gewählten System am Galaxis Rand liegt.

TIP

Sie können den Stationierungsort einer Einheit sehen, indem Sie auf die Einheit rechtsklicken und dann **Status** wählen.

Um den Stationierungsort der Longprobes zu ändern, geben Sie dem Team den Befehl zu einem anderen System zu fliegen. Öffnen Sie das Sektorfenster, indem sich das Hauptquartier der Allianz befindet. In diesem Beispiel befindet sich das Hauptquartier auf Vjun, im Moddel Sektor. Positionieren Sie das Verteidigungsmenü des Systems, indem sich ein Longprobe befindet, neben dem Sektorfenster, so wie in unserem Bildschirmfoto. Rechtsklicken Sie auf das **Longprobe-Team** und wählen Sie dann **„Bewegen“** (Abb. 2.40). Wenn der Cursor zu einem Fadenkreuz geworden ist, klicken Sie auf das Hauptquartier der Allianz.

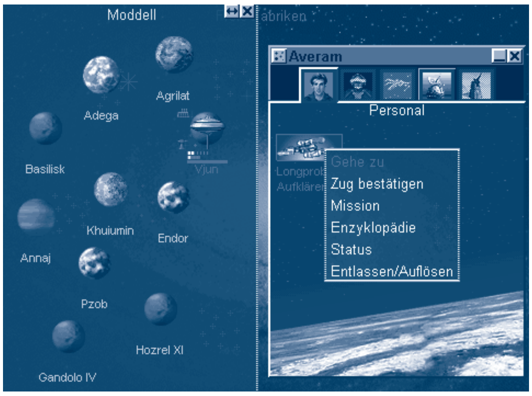


ABB. 2.40 STATIONIERUNGSORT EINES LONGPROBES ÄNDERN

HINWEIS: Mit den ⟷ Pfeilen in der oberen rechten Ecke des Sektorfensters können Sie das Fenster auf die andere Seite des Bildschirms versetzen.
R2-D2 wird Sie darüber informieren, wenn die Einheiten eintreffen.

TIP

Sie können Charaktere, Flotten, Truppen oder Spezialeinheiten auch verlegen, indem Sie sie auf das Zielsystem ziehen.

3 Bauen Sie zusätzliche Longprobe Y-Flügler Aufklärungsteams.

Die einzige Produktionseinrichtung, die Sie bis jetzt gesehen haben, waren Fabriken, die Sie zum Bau von Minen und Raffinerien benötigen. Es gibt zwei weitere Arten von Konstruktionsanlagen – Werften und Kasernen. Kasernen bilden Spezialeinheiten, wie die Longprobe Y-Flügler Aufklärungsteams oder Truppen, wie Armeeregimenter aus, die in einem System in einer Garnison stationiert sind oder an offensiven Aktionen teilnehmen.

HINWEIS: Verwechseln Sie die Longprobe Y-Flügler Aufklärungsteams nicht mit den Y-Flügler-Jägern, einer Schiffsart.

Wir müssen nun das Longprobe Y-Flügler-Aufklärungsteam ausbilden. Öffnen Sie das Untermenü **„Konstruktion“** der Galaxisübersicht und klicken dann auf **„Kasernen“**, um einen Platz zu finden, an dem wir unser Truppen bauen können. Klicken Sie auf einen Sektor mit einem größeren Stern, und öffnen Sie dann das Konstruktionsfenster des Systems mit der Kaserne (Abb. 2.41).

HINWEIS: Weil in Star Wars Rebellion die Galaxis in jedem Spiel anders ist, kann es sein, daß Ihnen keine Kaserne zur Verfügung steht. In diesem Fall sollten Sie das Spiel in Hinblick auf diese Kurzmission neu starten.

Geben Sie die Anweisung einen oder mehrere Longprobes zu bauen. Gehen Sie dabei wie beim Bau von Minen und Raffinerien vor.



Mit einem Rechtsklick in dieses Feld wird das Produktionsmenü geöffnet.

ABB. 2.41 KONSTRUKTIONSFENSTER EINES SYSTEMS MIT TRAININGSCAMP

Rechtsklicken Sie auf das Feld „Truppen in Ausbildung“, und wählen Sie dann „Bauen“ aus dem Produktionsmenü (Abb. 2.41). Klicken Sie in der Auswahl auf den Pfeil unterhalb des Feldes, in dem standardmäßig ein Armeeregiment zu sehen ist.



ABB. 2.42 BAUAUSWAHL-FENSTER FÜR TRUPPEN UND SPEZIALEINHEITEN

TIP

Klicken Sie auf das Symbol „Enzyklopädie“, um den entsprechenden Eintrag für die ausgewählte Truppe zu öffnen.



Eine Liste mit allen für Sie verfügbaren Truppen erscheint. Scrollen Sie nach unten, und wählen Sie das „Longprobe Y-Flügler Aufklärungsteam“. Achten Sie auf die Kosten, die Ihnen mit dem Bau einer solchen Einheit entstehen, und sehen Sie auf Ihrem Instandhaltungsmonitor nach, ob Sie sich den Bau einer solchen Einheit leisten können. (C-3PO teilt Ihnen mit, falls die Instandhaltungskapazitäten für den Bau einer solchen Einheit nicht ausreichen). Haben Sie nicht genügend Produktionsmaterial, dauert der Bau länger. Aber vermutlich bekommen Sie einige Materialien, mit denen Sie bauen können, deshalb geben Sie den Bauauftrag.

Machen Sie weiter, und bauen Sie zwei oder drei Teams. Während Sie auf die Fertigstellung Ihrer Longprobes warten, versuchen Sie die Instandhaltungskapazität zu erhöhen, indem Sie ein paar Minen und Raffinerien bauen. Finden Sie andere Systeme mit Kasernen, und bauen Sie dort mehr Longprobes. R2-D2 wird Sie informieren, wenn die Longprobes fertiggestellt sind. Verlegen Sie den Stationierungsort der Longprobes zu einem anderen System, das Sie kontrollieren und das sich am Rand der Galaxis befindet, zum Beispiel wie in Schritt 2 beschrieben, das Hauptquartier der Allianz.

4 Schicken Sie Longprobes Y-Flügler auf Aufklärungsmissionen.

Wenn Ihre Longprobes an Ihrem neuen Stationierungsort ankommen, erforschen Sie den Sektor. Geben Sie Befehle an Ihr Personal, indem Sie das Verteidigungsmenü dieses Systems öffnen. Rechtsklicken Sie auf das **Longprobe**-Symbol, und wählen Sie **Mission** aus dem Untermenü. Der Cursor wird zu einem Fadenkreuz. Klicken Sie auf ein unerforschtes System. Das „Mission planen“ Menü wird geöffnet. Aufklärung ist die einzig verfügbare Mission in dem Menü, also klicken Sie auf „Bestätigen“.

HINWEIS: Jeder Charakter oder jede Spezialeinheit ist in der Lage, nur wenige der verschiedenen Missionsarten auszuführen. Bedenken Sie, daß Sie einen Longprobe nicht auf eine diplomatische Mission schicken können; Sie können ja schließlich auch nicht Prinzessin Leia zur Aufklärung der fernen Regionen der Galaxis schicken.

Das Missionssymbol der Allianz erscheint auf der rechten Seite des Systems, das Sie gewählt haben, in diesem Beispiel Endor (Abb. 2.43). Das Longprobe-Symbol verschwindet derweil aus dem Verteidigungsfenster (Personal).

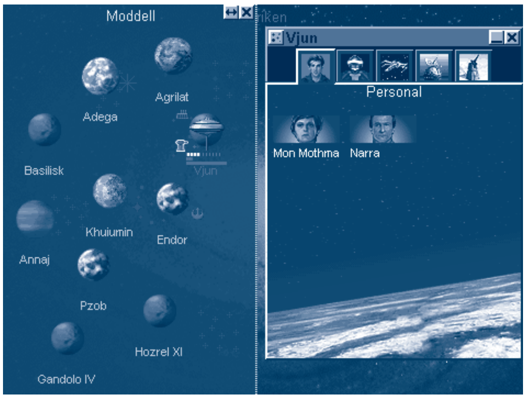


ABB. 2.43 SEKTOR UND VERTEIDIGUNGSFENSTER NACHDEM DER LONGPROBE AUF EINE AUFKLÄRUNGSMISSION NACH ENDOR GESCHICKT WURDE

Mit einem Doppelklick auf das **Missionssymbol** können Sie das Missionsfenster öffnen und sehen, daß der Longprobe unterwegs zu dem System ist. Wenn die Einheit ankommt, beginnt sie automatisch mit der Aufklärung des Systems.

5 Beginnen Sie Truppen für eine Landung in anderen Systemen zu bauen.

Es dauert eine Weile, ehe die Aufklärungsergebnisse eintreffen. In der Zwischenzeit können Sie ein paar Truppen bereitstellen, für den Fall, daß

unser Zielsystem unbewohnt ist. Mit der Stationierung von Truppen in einem System errichten Sie eine Garnison, die Ihnen den Zugriff auf die Ressourcen des Systems ermöglicht, aber auch das System gegen mögliche Angriffe des Imperiums verteidigt.

6 Finden Sie ein Großkampfschiff, um Ihre Truppen zu transportieren.

Großkampfschiffe sind oft dafür ausgelegt, Jäger oder Truppen zu transportieren. Truppen, die auf dem Weg in ein neu erforschtes System sind, müssen an Bord eines solchen Schiffes sein. Eine gute Wahl ist ein leichter Transporter, der zwei Regimenter befördern kann. Jedes Truppensymbol steht für ein Regiment, d.h. eine Einheit Soldaten.

Klicken Sie auf die **Flottendatenbank**, wählen Sie dann **Schiffsdatenbank** (Abb. 2.44). Doppelklicken Sie auf den Namen eines Transportschiffes, um das Flottenfenster für dieses Schiff zu öffnen (Abb. 2.45).
(Alternativ: Linksklick auf das Schiff und dann „**Anzeigen**“ wählen).

Alle Schiffe sind Teile einer Flotte. Diese Gegebenheit und das damit verbundene Flottenfenster (Abb. 2.46) erläutert die nächste Mission dann genauer. Im Moment reicht es aus, wenn Sie die Flotte in das System, indem Sie die Truppen ausbilden, schicken. Rechtsklicken Sie auf den Transporter, wählen Sie „Bewegen“ und klicken Sie auf das Ziel, sobald sich der Cursor in ein Fadenkreuz verwandelt hat. Es dauert eine Weile, bis der Transporter ankommt. Sobald er angekommen ist, laden Sie Ihre fertiggestellten Truppen auf Ihr Schiff, indem Sie entweder nach einem Rechtsklick den „**Gehe zu**“-Befehl geben oder die Truppen auf das Schiff ziehen.

HINWEIS: Ein Transporter kann bereits Truppen an Bord haben. Wollen Sie sehen, was sich an Bord eines Schiffes befindet, dann wählen Sie das Schiff an und klicken Sie auf die Schaltfläche „Truppen“ auf der rechten Seite des Truppenfensters.



ABB. 2.44 DIE SCHIFFSDATENBANK

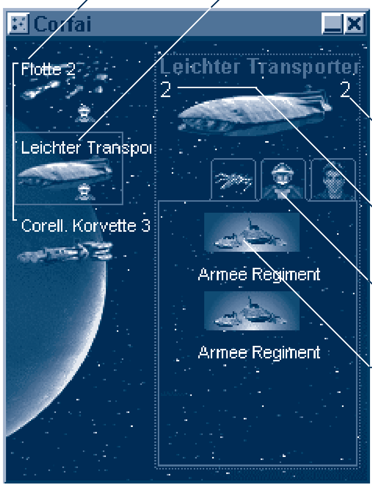


ABB. 2.45 DAS FLOTTENFENSTER KANN AUCH DETAILS ÜBER EINZELNE SCHIFFE ANZEIGEN.

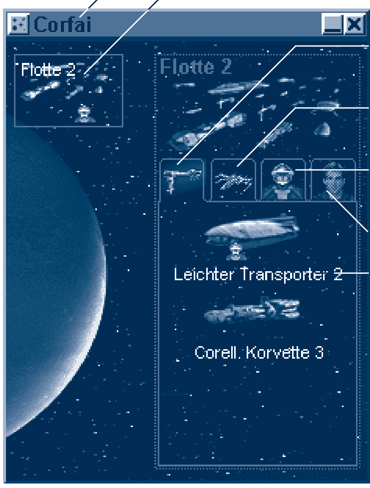


ABB. 2.46 FLOTTENFENSTER

HINWEIS: Weil die Bedingungen bei jedem Spielstart unterschiedlich sind, kann es sein, daß Ihnen kein Transportschiff zur Verfügung steht. Sollte das der Fall sein, suchen Sie sich mit Hilfe der Galaxisübersicht eine Werft, und bauen Sie dort einen Transporter nach demselben Verfahren, wie Sie bereits Minen und Truppen gebaut haben. Werften und Flotten werden in der nächsten Kurzmission genauer erklärt.

7 Überprüfen Sie den Status Ihrer Mission.
Sobald der Longprobe Informationen über ein System hat, sehen Sie die bekannten weiß/ blauen und gelb/roten Balken unter dem System. In diesem Beispiel sieht es so aus, als ob auf Endor eine Menge Ressourcen zur Verfügung stehen (Abb. 2.47). Sind um das System herum keine Symbole für Konstruktion, Verteidigung oder Loyalität zu sehen, handelt es sich um ein unbewohntes System. Greifen Sie zu!

8. Schicken Sie Truppen, um auf unbewohnten Welten Garnisonen zu errichten.
Positionieren Sie das Flottenfenster Ihres Transporters und das Sektorfenster mit dem neu entdeckten System so, daß sie direkt nebeneinander liegen (Abb. 2.48). Rechtsklicken Sie nun auf das Transportschiff, wählen Sie „Gehe zu", und klicken Sie dann mit dem Fadenkreuz auf das Zielsystem. Es dauert eine Zeit, bis das Transportschiff dort ankommt. Ist es am Ziel eingetroffen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Truppen" der Flotte, wählen die Truppen, geben den „Gehe zu „-Befehl, und klicken Sie dann auf das System.



ABB. 2.47 ENDOR HAT RESSOURCEN, IST ABER UNBEWOHNT

Die Flotte ist in einer Umlaufbahn um ein System.



Wählen Sie die Truppen aus, und öffnen Sie mit einem Rechtsklick das Menü.

ABB. 2.48 FLOTTENFENSTER: BEFINDET SICH DER TRANSPORTER IM ORBIT, KÖNNEN SIE DEN TRUPPEN DEN BEFEHL GEBEN, AUF DEM PLANETEN ZU LANDEN.

9. Behalten Sie Ihren steigenden galaktischen Einfluß im Auge!
An dieser Stelle können Sie mit der Nutzung des Systems beginnen, indem Sie Minen, Raffinerien oder andere Anlagen bauen. Mit einem Doppelklick auf das **Verteidigungsmenü** können Sie sich die neu eingetroffenen Truppen anschauen (Abb. 2.49).

Beachten Sie dabei die Zeile, die **„Garnisonsanforderung: „0“** lautet (Abb. 2.49). Wenn die Bevölkerung eines Systems, das Sie kontrollieren, Ihrer Seite nicht sonderlich loyal gegenübersteht, kann es erforderlich sein, dort Truppen zu stationieren, um die Kontrolle zu behalten. In diesem Fall ist das System unbevölkert. Neu besiedelte Systeme haben keine Garnisonsanforderungen. Bis die erste Anlage dort gebaut wurde, müssen Sie ein Regiment in dem System belassen, um dort die Kontrolle zu behalten. Mit dem Bau der Anlage wird das System absolut loyal, und Sie können das Regiment wieder abziehen. Die meisten Systeme, die Sie erforschen werden, dürften unbewohnt sein, aber einige sind bewohnt und neutral. Sie können versuchen diese Systeme mit Diplomatie auf Ihre Seite zu bringen. Aber vergessen Sie nicht, Ihr Gegner hat dieselbe Technologie, um die Galaxis zu erforschen und die äußeren Regionen zu verteidigen, also beeilen Sie sich, wenn Sie einen Anspruch auf diese Systeme erheben wollen.

KURZMISSION 5: EROBERN SIE EINIGE SYSTEME (SPIELEN SIE AUF DER SEITE DES IMPERIUMS)

Jetzt ist Schluß mit lustig! In dieser Kurzmission beginnen Sie auf der Seite des Imperiums und sollen auf die altbekannte Weise in den Systemen Erfolg haben: mit Gewalt!

1. Starten Sie das Spiel auf der Seite des Imperiums.
Klicken Sie am Anfang des Spiels, wenn Sie sich in der Raumfähre befinden, auf das grüne Symbol des Imperiums.

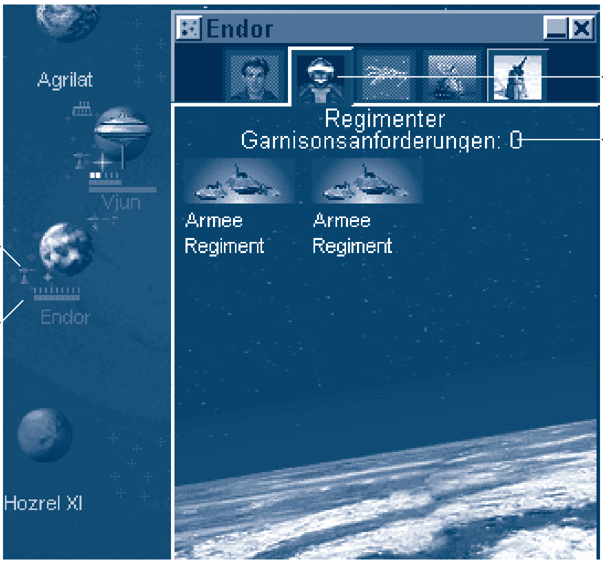


ABB. 2.49 DURCH DAS ABSETZEN VON TRUPPEN ÜBERNEHMEN SIE DIE KONTROLLE UNBEWOHNTER PLANETEN

Klicken Sie auf diese Schaltfläche

Wie Sie bemerken werden, ist der Vorspann ein anderer als der für die Allianz. Die Legion Sturmtruppen, die bei Ihrer Ankunft Spalier steht, wird Ihnen bestimmt gefallen. Die Kommandozentrale (Abb. 2.50) besitzt dieselben Funktionen wie die der Rebellen, aber sie sieht etwas anders aus. Außerdem haben Sie anstelle von C-3PO und R2-D2 den Militärprotokolldroiden IMP-22 und SD-7 an Ihrer Seite.

Hören Sie sich an, wie IMP-22 die Lage der Galaxis aus Sicht des Imperiums schildert.

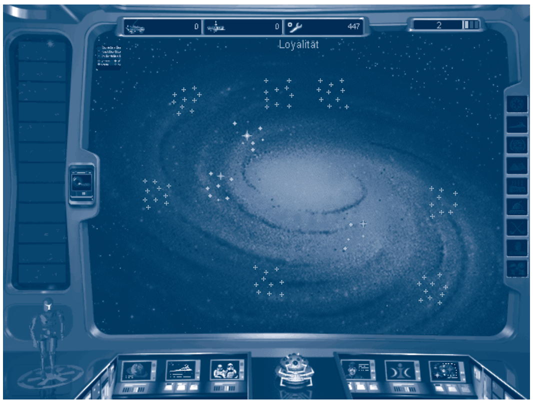


ABB. 2.50 DIE KOMMANDOZENTRALE DES IMPERIUMS

2 Analysieren Sie Ihre Flotten

Flotten bestehen aus:

- GROSSKAMPFSCHIFFEN: Große Schiffe haben eine lange Bauzeit und verbrauchen große Mengen an Ressourcen. Einige dieser Schiffe sind schwer bewaffnet, während andere dem Transport von Jägern und Truppen dienen.
- JÄGER: Kleine wendige Schiffe, wie z.B. der TIE-Jäger
- TRUPPEN: Regimenter wie Sturmtruppen, Flottenregimenter u.ä., die sich an Bord der Schiffe befinden.
- PERSONAL: Dazu gehören Charaktere, die Kommandos über Jäger oder Truppen übernehmen und Spezialeinheiten.

HINWEIS: Die Allianz hat entsprechende Schiffe, Jäger und Truppen. Weitere Informationen dazu finden Sie in Kapitel 3.

Sie beginnen das Spiel mit einer zufällig festgelegten Anzahl an Schiffen, Jägern und Truppen. Am schnellsten finden Sie Ihre Flotten, wenn Sie den Filter **„Freie Flotten“** in der Galaxisübersicht anwenden (Abb. 2.51).

Öffnen Sie ein Sektorfenster, wie z.B. in Abbildung 2.52 den Corellia-Sektor, in dem sich mehrere Flotten befinden.

HINWEIS: Flotten werden im Sektorfenster durch Symbole rechts oben neben einem System dargestellt.

Doppelklicken Sie auf eine Flotte, um das **Flottenfenster** (Abb. 2.53) zu öffnen. In diesem

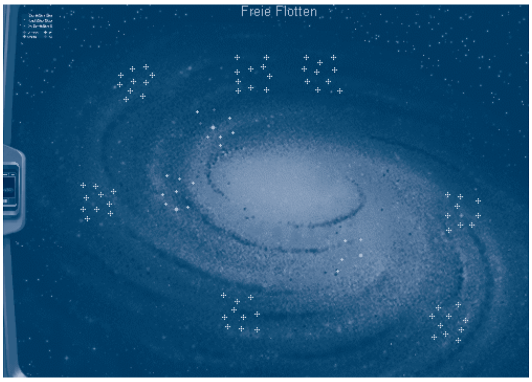


ABB. 2.51 GALAXISÜBERSICHT: FREIE FLOTTEN

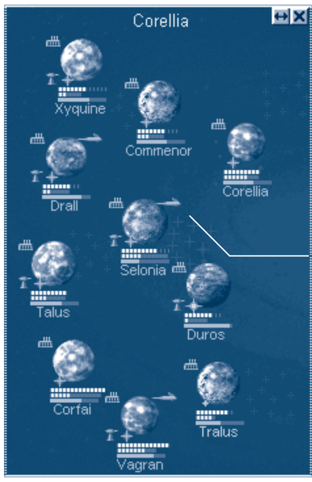


ABB. 2.52 SEKTORFENSTER, DAS DREI IMPERIALE FLOTTEN ANZEIGT

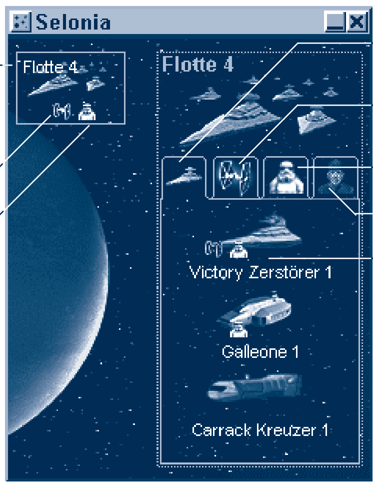


ABB. 2.53 FLOTTENFENSTER

Fenster werden alle Flotten aufgelistet, die sich im Orbit um dieses System befinden. Klicken Sie auf eine Flotte, um sie auszuwählen und ihre Details auf der rechten Seite des Fensters angezeigt zu bekommen (Abb. 2.54).

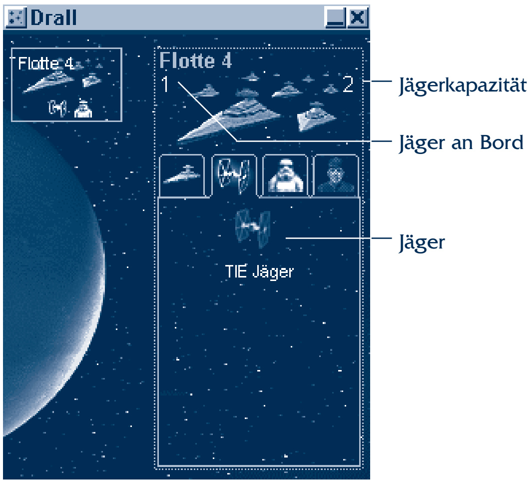


ABB. 2.54 FLOTTENFENSTER MIT JÄGERLISTE

Auf der rechten Seite des Fensters finden Sie vier Schaltflächen für Großkampfschiffe, Jäger, Truppen und Personal. Die linke Schaltfläche bringt eine Liste der Großkampfschiffe der Flotte auf den Bildschirm. Sie können eine beliebige Anzahl von Großkampfschiffen in einer Flotte zusammenfassen.

Die nächste Schaltfläche listet die Jäger der Flotte auf. Die Nummer rechts gibt die Gesamtkapazität für Jäger an, während die linke Zahl die tatsächliche Anzahl an mitgeführten Jägern widerspiegelt. Das gleiche gilt für die nächste Anzeige (Abb. 2.55), das Truppendisplay. Auf der rechten Seite finden Sie die Personalliste, in der Charaktere und Spezialeinheiten zusammengefaßt sind.

Wählen Sie eine Flotte aus (in unserem Fall Flotte 4), und Sie werden auf der rechten Seite Angaben für die gesamte Flotte finden. Sie haben aber auch die Möglichkeit, sich die Besetzung einzelner Schiffe anzeigen zu lassen. Dazu

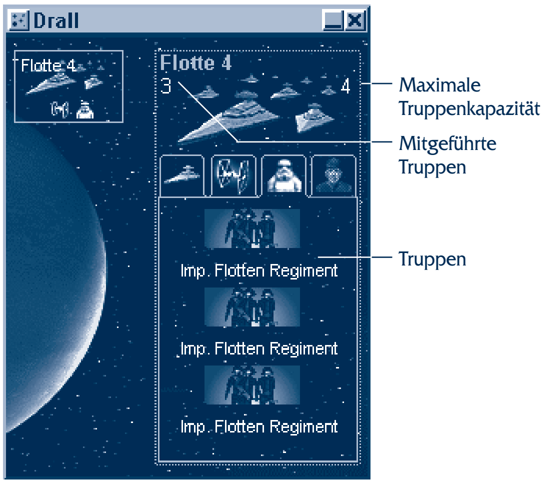


ABB. 2.55 FLOTTENFENSTER MIT TRUPPENEINHEITEN

müssen Sie nur auf die Flotte doppelklicken, um in der linken Spalte des Fensters eine Liste mit allen Schiffen der Flotte zu öffnen. Klicken Sie auf ein Schiff, um es auszuwählen, und Sie können jetzt mit den Schaltflächen rechts die Werte eines einzelnen Schiffs abrufen (Abb. 2.56).

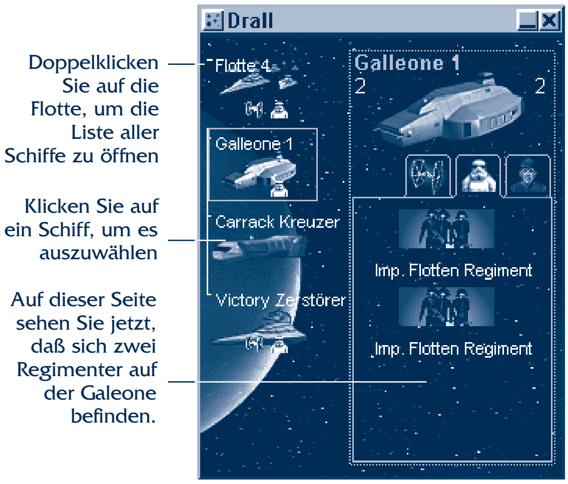


ABB. 2.56 DAS FLOTTENFENSTER KANN AUCH WERTE FÜR EIN EINZELNES SCHIFF ANZEIGEN

Tutorial

Flotten werden automatisch mit Namen wie „Flotte 1", Flotte 2" etc. benannt. Natürlich können Sie ihnen auch sinnvollere Namen geben. Rechtsklicken Sie auf eine **Flotte** und wählen Sie **„Umbenennen"**. Sie können sie dann **„Angriffsflotte"** oder ähnlich aussagekräftig benennen. Auf diese Weise lassen sich die Flotten leichter organisieren und auch in der Flottendatenbank wiederfinden.

3 Machen Sie einige Systeme zu Flottenbasen

Zu Beginn eines Spieles sind die Flotten meist nicht stark genug, um ein System zu besetzen. Suchen Sie sich mindestens zwei Systeme aus, die Sie zu Flottenbasen ausbauen. Dazu sollten Sie über die Galaxisübersicht zwei Systeme bestimmen, die bereits über Werften oder Ausbildungslager oder sogar beides verfügen. Ziehen Sie dort Ihre Flotten hin.

TIP

Coruscant, das imperiale Hauptquartier und Startposition von Imperator Palpatine, hat zu Beginn meist eine Flotte im Orbit. Widerstehen Sie der Versuchung diese Flotte abzuziehen, da es absolut unerläßlich ist, dieses System zu beschützen.

4 Bauen Sie Werften und Trainingscamps auf Ihren Flottenbasen

Für dieses Beispiel verfolgen wir die Taktik, eine Flottenbasis auszubauen, die sowohl eine Werft und ein Trainingscamp besitzt. Sollte Ihnen das eine oder andere fehlen, überprüfen Sie, ob Sie über genügend Ressourcen verfügen, um diese Lücke zu schließen.

TIP

Eine alternative Strategie wäre die Errichtung großer, spezialisierter Einrichtungen. Mit zunehmender Erfahrung werden Sie die Strategie ausarbeiten, die Ihnen am besten gefällt.

Sie können Ihren Droiden anweisen, in einem beliebigen System, eine Anlage zu bauen. Rechtsklicken Sie dazu auf **IMP-22**, und wählen Sie die Option **„Anlagen bauen"**. Der Mauszeiger wird sich daraufhin in ein Fadenkreuz verwandeln mit dem Sie das System auswählen können, das Sie zur neuen Flottenbasis bestimmt haben. Danach wird die normale Produktionsauswahl erscheinen, aus der Sie **„Orbitale Werft"** oder **„Kaserne"** auswählen können. Bestätigen Sie den Befehl und IMP-22 wird die nächstliegende Fabrik suchen, um den Auftrag auszuführen.

5 Bauen Sie zusätzliche Raumschiffe.

Bauen Sie zusätzliche Schiffe, um die Feuerkraft Ihrer Flotte zu verbessern. Öffnen Sie dazu das Produktionsfenster eines Systems, das über eine Werft verfügt. Rechtsklicken Sie auf das Bild der Werft und wählen Sie **„Bauen"**. Analysieren Sie die Liste der Schiffe hinsichtlich ihres Ressourcenbedarfs. Unter Umständen müssen Sie bescheiden anfangen und eine Reihe TIE Jäger bauen, ehe sich Ihre Instandhaltungskapazitäten erhöht haben. Eine starke Flotte sollte aus Schiffen mit hoher Feuerkraft, z.B. Carrack Kreuzern, bestehen. Außerdem brauchen Sie Schiffe, um Ihre Truppen zu transportieren. Galeonen können zwei Regimenter befördern, besitzen aber keine Offensivfähigkeiten. Sternzerstörer dagegen sind in jeder Hinsicht vielseitig verwendbar, benötigen aber viel Zeit für die Produktion und eine große Menge an Ressourcen. Es bewährt sich außerdem immer, die Jägerkapazitäten auszunutzen und Reserven zu

besitzen, um die im Kampf zerstörten Staffeln ersetzen zu können.

HINWEIS: TIE Jäger können auch das System verteidigen, in dem sie stationiert sind.

Sollte es nicht möglich sein, alle Schiffe zu bauen, die Sie gerne hätten, dann können Sie in anderen Systemen nach Flotten suchen, die Sie eventuell teilen können. Der Austausch von Schiffen zwischen zwei Flotten funktioniert nach folgendem System: Doppelklicken Sie auf eine Flotte, um die Schiffsliste zu öffnen, und ziehen Sie das gewünschte Schiff in die andere Flotte. Eine neue Flotte wird zusammengestellt, wenn Sie auf ein Schiff rechtsklicken und die Option **„Flotte bilden“** wählen.

HINWEIS: Einige Jäger haben keinen Hyperraumantrieb und können nur auf Planeten oder Großkampfschiffen stationiert werden. Diese Schiffe sollten Sie nicht als erstes für Ihre Flotte bauen.

TIP

In der Enzyklopädie finden Sie Angaben zu allen Schiffen bezüglich Kapazitäten und Feuerkraft.

6 Bilden Sie neue Regimenter aus

Rechtsklicken Sie auf eine Kaserne, und wählen Sie **„Bauen“**, um die Liste mit verfügbaren Truppen und Spezialeinheiten aufzurufen. Genau wie bei Schiffen, kosten die stärkeren Truppen in der Ausbildung mehr Zeit und Ressourcen. Sparen Sie Ihre Sturmtruppen für kritische Systeme oder Flotten mit schwer verteidigten Zielen auf. Für künftige Garnisonen sollten Sie eher Armeeregimenter bauen, da eroberte Systeme eine hohe Anforderung an die Truppenstärke stellen, um die Ordnung aufrecht zu erhalten. Armeeregimenter sind schnell und billig zu bauen, während Sturmtruppen - wie bereits erwähnt - Zeit und Ressourcen kosten.

7. Übertragen Sie Ihren Charakteren Kommandos

Die Flotten benötigen keine Kommandeure, aber ihre Leistungen werden mit einem kompetenten Kommandeur deutlich besser. Sie beginnen das Spiel mit sieben Charakteren, die ausreichen, um den Kampf um die Galaxis aufzunehmen. Später können Sie zusätzliche Charaktere rekrutieren, die Ihnen bei Ihrer Aufgabe helfen (Siehe Kapitel 3).

Wählen Sie den Filter **„Freies Personal“** für die Galaxisübersicht. Auf diese Weise finden Sie die in der Galaxis verteilten Charaktere am schnellsten. Bei der Suche nach einem bestimmten Charakter unterstützt Sie die **Personaldatenbank.**

Sie können Ihren Charakteren drei verschiedene Kommandos übertragen: Commander, General, Admiral. Generäle erhöhen die Kampfwerte von Bodentruppen, Admiräle die von Flotten und Commander die von Jägerstaffeln. Außerdem erhöhen Kommandeure die Fähigkeit ihrer Truppen, Missionen des Gegners aufzudecken und abzuwehren (Siehe Kapitel 3).

Einer der Charaktere, mit denen Sie das Spiel beginnen, ist Jerjerrod. Er eignet sich besonders als Admiral Ihrer Flotte. Er hat einen hohen Wert für Führung und Kampf. Lokalisieren Sie **Jerjerrod** über die Personaldatenbank, und suchen Sie danach über die Flottendatenbank nach Ihrer Hauptflotte. Sind beide Fenster geöffnet (Verteidigungsfenster für Jerjerrod und Flottenfenster für die Zielflotte), dann können Sie Jerjerrod auf die Flotte ziehen, um ihn so dorthin zu versetzen. Wählen Sie danach einen General für Ihre Bodentruppen der Flotte und verfahren Sie genauso.

TIP

Rechtsklicken Sie auf einen Charakter und wählen Sie „Status“, um herauszufinden, welche Kommandos er übernehmen kann.

Es dauert einige Zeit, bis die Charaktere ihr Ziel erreicht haben, besonders, wenn sie zwischen Sektoren reisen müssen.

8. Erhöhen Sie Ihre Instandhaltungskapazität, um eine größere Stärke zu erlangen.

Während Sie darauf warten, daß Ihre Befehle ausgeführt werden, können Sie sicherstellen, daß Sie auch über die Ressourcen verfügen, um Ihre großen Pläne in die Tat umzusetzen. Schicken Sie Aufklärer an den Rand der Galaxis, und errichten Sie Garnisonen in unbewohnten Systemen.

HINWEIS: Die Aufklärungsmissionen des Imperiums werden mit Hilfe von Sondendroiden anstelle der Longprobes der Allianz ausgeführt.

Wenn Sie es wünschen, kann sich **IMP-22** um einige Ihrer Aufgaben kümmern. Dazu stehen Ihnen die Optionen **„Garnisonen verwalten“** und **„Produktion verwalten“** im Menü von IMP-22 zur Verfügung. Allerdings sollten Sie seine Tätigkeiten im Auge behalten, um sicherzustellen, daß Sie wirklich mit seiner Arbeit zufrieden sind. Details über die eben genannten Funktionen finden Sie in Kapitel 3.

9. Fassen Sie leistungsfähige, neutrale Systeme zur Übernahme ins Auge

Studieren Sie die bekannte Galaxis, und suchen Sie nach schwach befestigten, neutralen Systemen, die viele Ressourcen oder Anlagen besitzen.

Die meisten Informationen, die Sie zu Beginn des Spiels besitzen sind zutreffend, aber bedenken Sie, daß sich die Verhältnisse ändern. Daher sollten Sie Spionagemissionen durchführen und sicherstellen, daß Ihre Flotte mit allen Überraschungen fertig wird.

10. Ziehen Sie eine Angriffsflotte zusammen

SD-7, Ihr Nachrichtendroide, informiert Sie über die Stationierung neuer Truppen und Jäger. Über das Verteidigungsmenü können Sie diese Einheiten dann auf Ihre Flotte verlegen. Sobald Ihre Charaktere auf der Flotte eintreffen, sollten Sie Ihnen über Rechtsklick ein **Kommando** zuweisen (Admiral, General oder Commander).

HINWEIS: Die Anwesenheit eines Charakters auf einer Flotte oder in einem System reicht nicht aus. Sie müssen ihm ein Kommando zuweisen.

11. Schicken Sie Ihre Flotte zu ausgesuchten Zielen und greifen Sie an

Ziehen Sie die Flotte in das anvisierte System, oder wählen Sie die Option „Bewegen“ aus dem Kontextmenü. Die Flotte informiert Sie darüber, wenn sie ihr Ziel erreicht hat. Sie sind bereit zum Angriff.

Um einen Planeten zu übernehmen, müssen Sie eine Landung durchführen. Das bedeutet, Ihre Truppen werden auf dem Planeten abgesetzt und versuchen die Kontrolle zu übernehmen. Es gibt viele Wege, wie ein System versucht das zu verhindern. Ein gegnerisches System besitzt vielleicht Flotten und Jäger. Außerdem könnte es über Abwehreinrichtungen, wie planetare Schilde und Laserbatterien, verfügen. Eine Batterie feuert auf Schiffe und kann sie zerstören. Weiterhin kann sie auch auf landende Regimenter das Feuer eröffnen und sie vernichten. Schilde schützen einen Planeten vor Bombardements und Landungsversuchen. Ein System mit zwei Schilden gilt als vollständig abgeschirmt, was

bedeutet, daß Sie dort nicht landen können. Danach sind Bodentruppen die letzte Verteidigungslinie.

HINWEIS: Neutrale Systeme besitzen keine Flotten, Jäger oder Truppen, wohl aber Abwehreinrichtungen.

Das Beispiel in Abb. 2.57 zeigt eine Flotte, die versucht den neutralen Planeten Duros zu besetzen. Das Verteidigungsfenster zeigt, daß Duros über ein Schild verfügt, was durchaus nicht schlecht ist. Zwei Schilde hingegen würden eine Landung unmöglich machen.

Bei einem Angriff auf ein gegnerisches System haben Sie die Möglichkeit einen Bombenangriff aus dem Orbit vorzunehmen, um die Verteidigungskräfte zu schwächen. Andererseits ist ein Bombardement auch riskant. Eventuell vorhandene Laserbatterien könnten das Feuer erwidern und Ihre Schiffe beschädigen oder sogar zerstören. Außerdem besteht die Chance, daß Sie zivile Einrichtungen zerstören, was die Bevölkerung im gesamten Sektor gegen Sie aufbringen würde. Sofern möglich, sollten Sie „Landungsversuch" wählen, um ein System zu übernehmen. Bei einem Landungsversuch werden Sie sofort vom Computer über das Ergebnis informiert (Abb. 2.58). Klicken Sie auf das Symbol der Allianz oder des Imperiums, um die jeweiligen Verluste zu untersuchen. Sollte Ihr Angriff erfolglos geblieben sein, ist es ratsam Verstärkung heranzuholen.

Tutorial

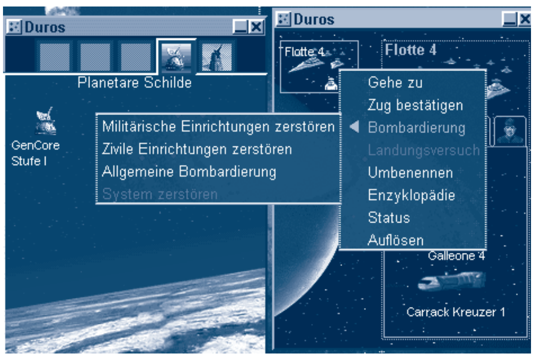


ABB. 2.57 EINE FLOTTE BEREITET DEN ANGRIFF AUF DAS NEUTRALE SYSTEM DUROS VOR.



ABB. 2.58 DER COMPUTER INFORMIERT SIE UMGEHEND ÜBER DEN AUSGANG EINES ANGRIFFS

12 Sorgen Sie für Unterstützung - Unterdrücken Sie Aufstände

Nach der gewaltsamen Übernahme eines Planeten stehen Sie vor zwei neuen Aufgaben. Zum einen müssen Sie eine Garnison einrichten. Besetzte Planeten stellen meist hohe Anforderungen an die Menge der stationierten Regimenter (Abb. 2.59). Eventuell befinden sich noch Truppen auf der Flotte, die Sie einsetzen können. Sollte das nicht der Fall sein, müssen Sie aus anderen Systemen Truppen heranziehen.



ABB. 2.59 GEWALTSAM BESETZTE SYSTEME HABEN HOHE GARNISONSANFORDERUNGEN.

Zusätzlich sollten Sie Diplomaten schicken, die für Unterstützung bei der Bevölkerung werben und bei Erfolg so die Garnisonsanforderung senken.

Eroberte Systeme haben die Tendenz, in Aufruhr zu versinken, wenn die Garnisonsanforderungen nicht erfüllt werden. Aufruhr bedeutet, daß die Bevölkerung unzufrieden ist, die Garnisonsanforderungen steigen und Ihre Charaktere verletzt oder getötet werden können. IMP-22 wird Sie über solche Aufstände informieren. Außerdem werden aufständische Systeme in der Sektorübersicht mit einem entsprechenden Symbol rechts unten neben dem System markiert (Abb. 2.60).

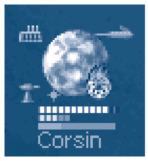


ABB. 2.60 AUFSTAND

HINWEIS: Sollten Sie sich nicht um ein aufständisches System kümmern, kann es passieren, daß es sich dem Gegner zuwendet. Währenddessen verlieren Sie durch Schmuggel wichtige Ressourcen. Darüber hinaus wird das wirtschaftliche Potential des Systems nicht genutzt: Es produziert nichts und Erträge aus Minen und Raffinerien werden nicht dem Instandhaltungspool zugeführt.

Aufstände können beendet werden, indem Sie einen Charakter mit einem hohen Führungswert die Mission **„Aufstand niederschlagen“** auf diesem Planeten befehlen.

Die vorherigen Abschnitte haben den grundsätzlichen Verlauf einer gewaltsamen Übernahme eines Systems beschrieben. Bei besser verteidigten Systemen kann es zu größeren Schwierigkeiten kommen. Unter Umständen müssen Sie den Angriff vorbereiten, indem Sie Spionage- und Sabotageteams schicken, die das Ziel auskundschaften oder seine Verteidigungsanlagen zerstören. Weitere Informationen dazu finden Sie in Kapitel 3.

Nach dem beschriebenen Verfahren können Sie natürlich auch Welten der Allianz besetzen. Bedenken Sie, daß Sie Spionageteams schicken müssen, um Ihre Informationen aktuell zu halten. Außerdem kann es natürlich passieren, daß Sie von einer Flotte der Rebellen über dem Planeten abgefangen werden. In diesem Fall können Sie die Raumschlacht im Taktikmodus durchführen, der in Kapitel 4 ausführlich beschrieben wird.

Befindet sich eine Flotte in einem System des Gegners, gilt dieses System als abgeriegelt.

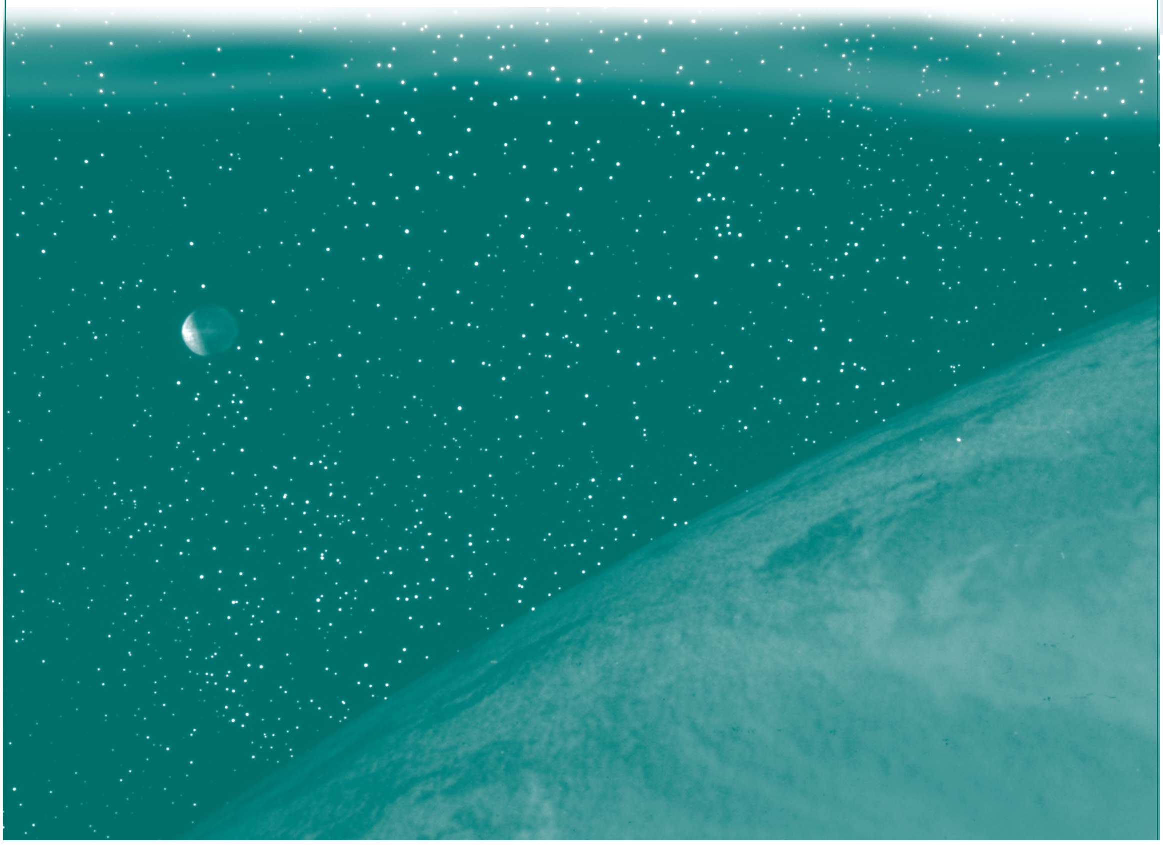
Solche Systeme ändern ihre Loyalität zugunsten des Gegners. Alle Einheiten, die versuchen die Blockade zu durchbrechen, riskieren Zerstörung oder Gefangennahme. Anlagen und Ressourcen des Systems sind bis zum Ende der Blockade außer Funktion.

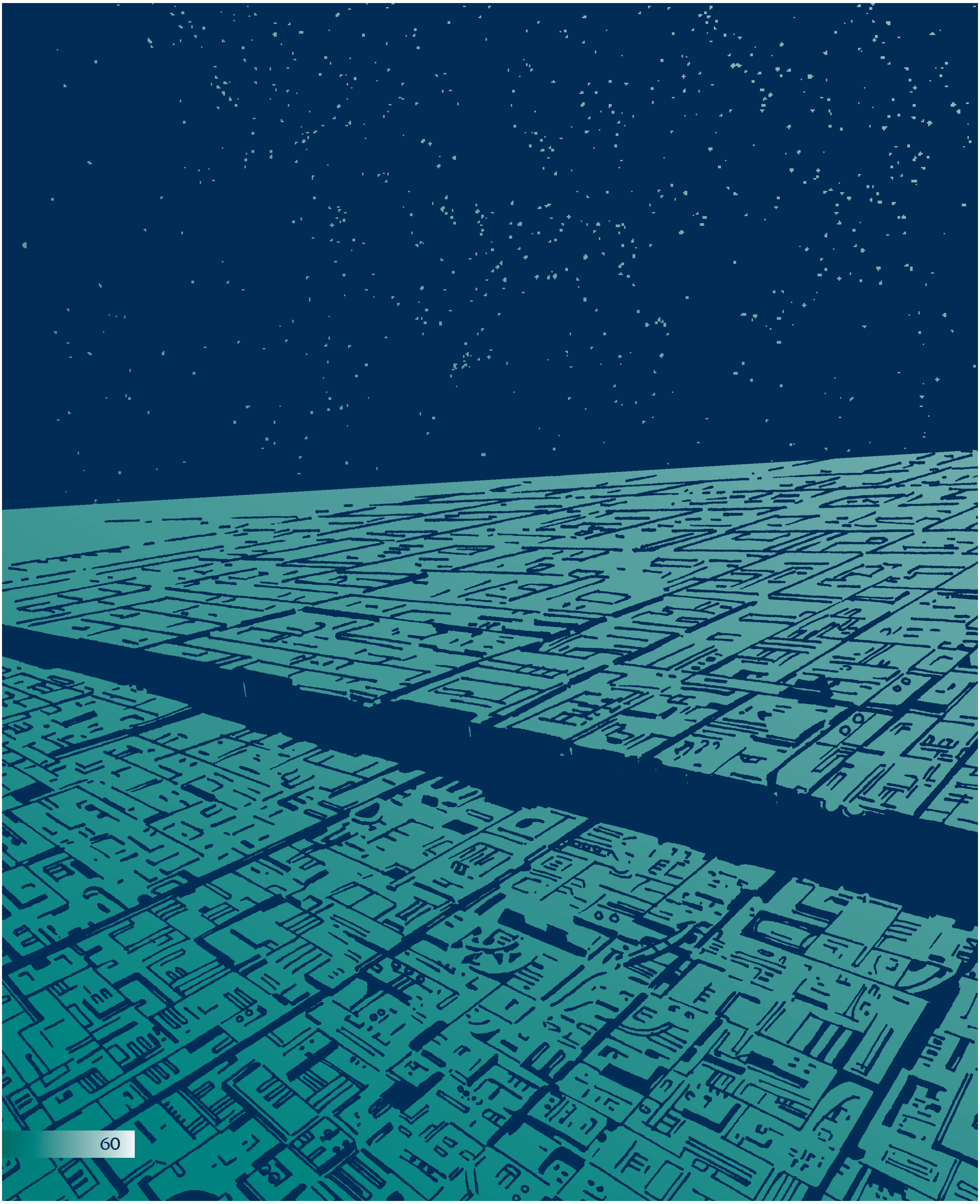
13 Zusammenfassung

Diese Kurzmissionen haben Sie mit den wichtigsten Aspekten von **Star War Rebellion** vertraut gemacht, indem einzelne Konzepte isoliert betrachtet wurden. Außerdem kennen Sie jetzt die Kontrolle und das Vokabular des Spiels.

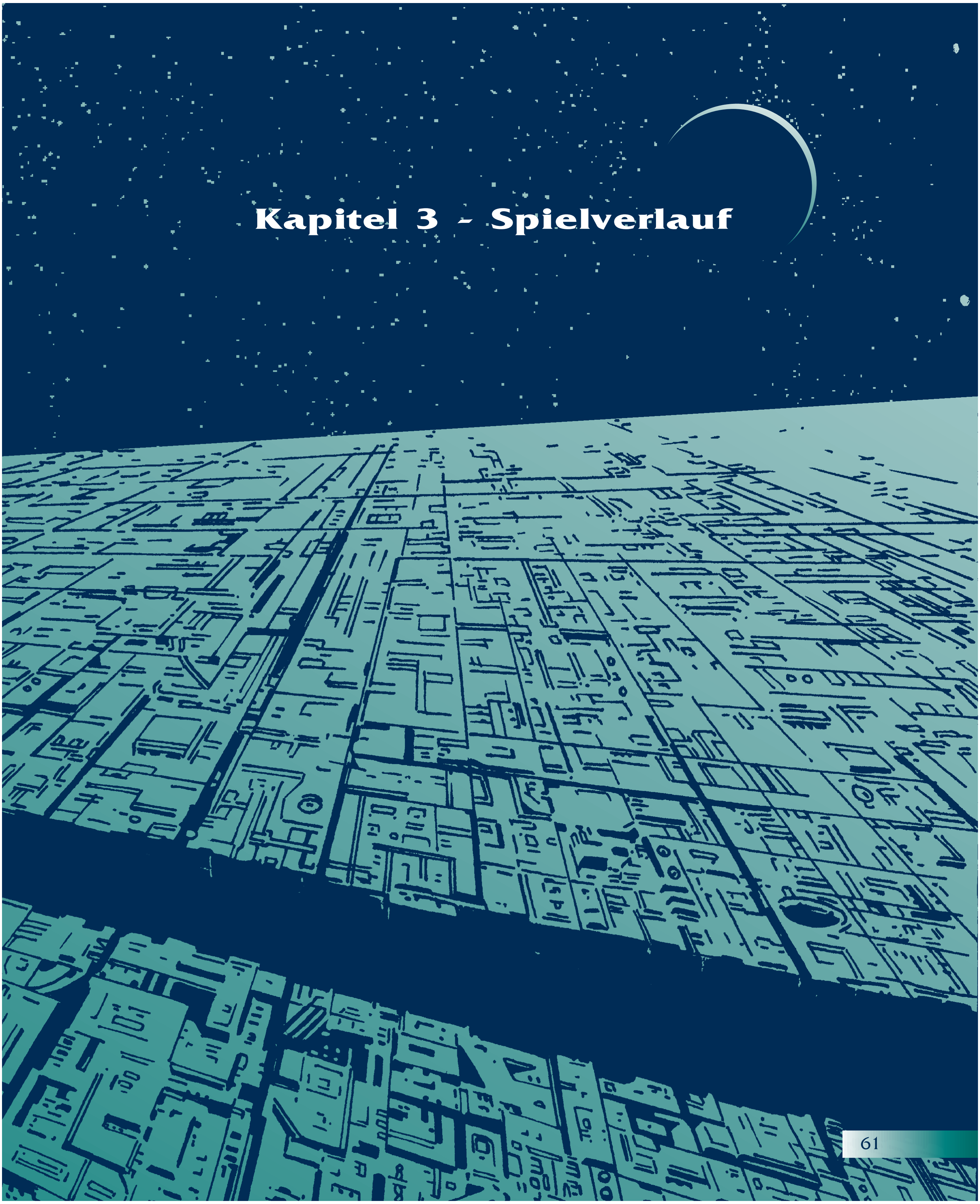
Aber das ist nur der Anfang. In Zukunft müssen Sie alle Aspekte kombiniert betrachten, um Ihr Ziel zu erreichen.

In Kapitel 3 finden Sie eine ausführliche Beschreibung aller Funktionen und Konzepte des Strategieteils. Kapitel 4 behandelt den faszinierenden Taktikmodus von **Star Wars Rebellion**, wo Sie die Flotten des Gegners bekämpfen müssen.





Kapitel 3 - Spielverlauf



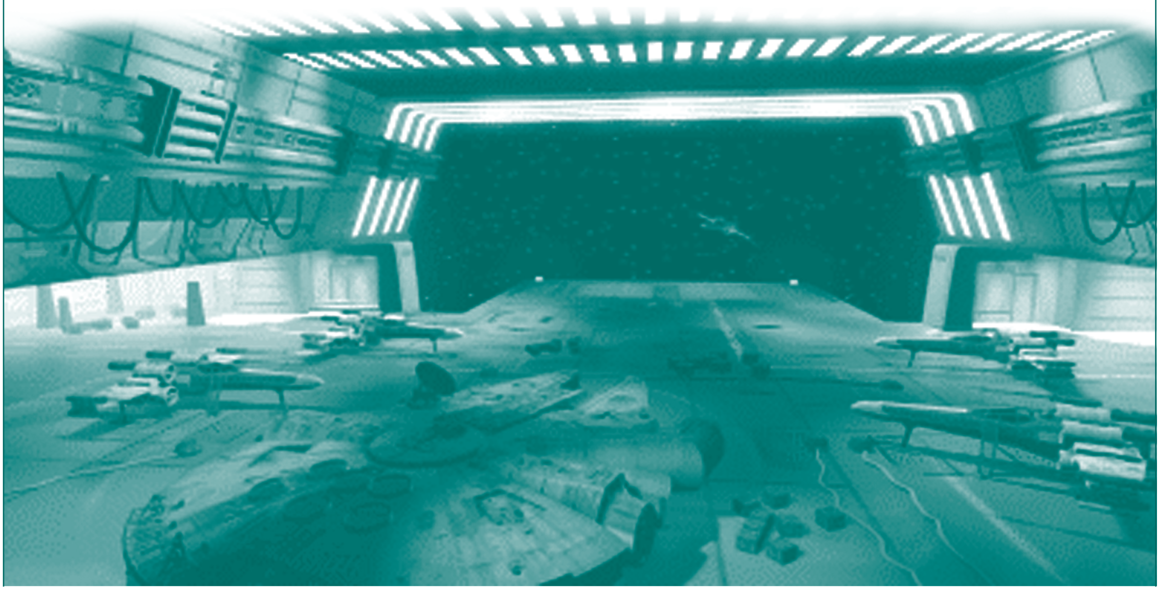
Das vorherige Kapitel führte Sie Schritt für Schritt durch einige kurze Missionen, um Ihnen ein Gefühl für das Spiel, seine Kontrollelemente und die Beziehungen zwischen den einzelnen Merkmalen des Spiels zu geben. Dieses Kapitel setzt voraus, daß Sie bereits mit den allgemeinen Spielkontrollen und übergeordneten Spielkonzepten vertraut sind. Nutzen Sie diesen Abschnitt als Referenz, oder lesen Sie ihn ganz, nachdem Sie das Spiel einige Male gespielt haben, um sicher zu sein, daß Sie zumindest eine oberflächliche Kenntnis der grundlegenden Spielkonzepte besitzen.

Fenster, Maus und Tastaturbefehle

Die Kontrollelemente in Star Wars Rebellion entsprechen den allgemeinen Windows-Konventionen:

- Einfaches Klicken auf einen Gegenstand wählt diesen aus. Klicken Sie beispielsweise einmal auf eine Schaltfläche, um auf diese zuzugreifen.
- Der Doppelklick auf eine Einheit öffnet ein Fenster, das eine diesbezügliche Übersicht zeigt. Wenn Sie beispielsweise auf das Produktionssymbol eines Systems doppelklicken, wird die Herstellungs- und Produktionsübersicht für dieses System aufgerufen.
- Der Rechtsklick auf eine Einheit ruft ein Menü auf, das im Regelfall als „Kontextmenü“ bezeichnet wird. Rechtsklicken Sie beispielsweise auf Ihren Nachrichtendroiden, um das Optionsmenü für Meldungen einzusehen. Die meisten Elemente von **Star Wars Rebellion** - von Anlagen bis zu Charakteren - haben Menüs, auf die man so zugreifen kann.

Star Wars Rebellion bietet Ihnen Optionsbeschreibungen für die meisten Bildschirmelemente. Wenn Sie den Mauszeiger für einige Sekunden über einem Kontrollelement halten, erscheint eine Beschreibung dieser Kontrolle. **Star Wars Rebellion** unterstützt auch „Drag-and-Drop“. Sie können einen Gegenstand, beispielsweise ein Sturmtruppen-Regiment, zu einem neuen Zielort bringen, indem Sie es mit der Maus dorthin ziehen (Zeigen Sie darauf,



drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie diese gedrückt, während Sie die Maus bewegen). Plazieren Sie es an seinem Zielort, indem Sie die Maustaste loslassen.

FENSTER-ELEMENTE

Star Wars Rebellion Fenster verfügen über die typischen Merkmale von Windows (Abb. 3.1)

Sie können allerdings Sektorfenster weder bewegen noch minimieren; Sie können sie nur schließen oder von einer Seite auf die andere Seite verschieben. Sie können eine beliebige Anzahl von Systemfenstern, aber nur zwei Sektorfenster, zur gleichen Zeit geöffnet haben. Einige Fenster haben Laufleisten, mit denen Sie eine Liste durchlaufen lassen können (Abb. 3.2).

Titelleiste: Benutzen Sie diese Leiste, um das Fenster auf dem Bildschirm zu bewegen. Ziehen Sie das Fenster, indem Sie auf der Titelleiste die linke Maustaste gedrückt halten und es an seiner neuen Position loslassen.

Sektorschalter: Klicken Sie hier, um das Sektorfenster für das entsprechende System aufzurufen.

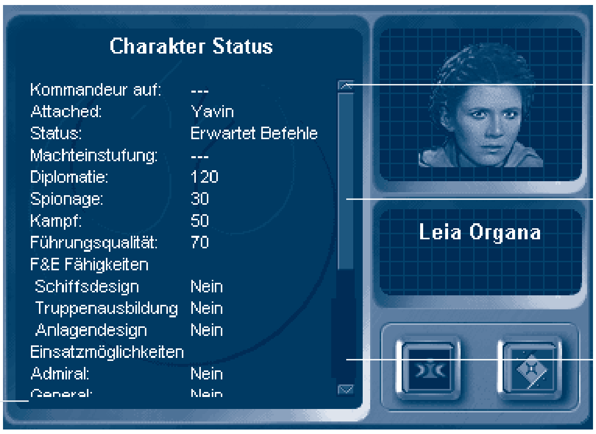
Schaltflächen lassen ein einzelnes Fenster mehr Informationen anzeigen, als problemlos auf einmal auf den Bildschirm passen würden. Durch Anklicken der fünf Schaltflächen in diesem Defensivfenster lassen sich beispielsweise Personal, Truppen, Raumjäger und zwei Typen von Verteidigungsanlagen für Yavin aufrufen. Klicken Sie einmal auf eine Schaltfläche, um darunter die entsprechenden Informationen zu erhalten.



Schließen: Klicken Sie hier, um die Übersicht zu schließen.

Minimieren: Klicken Sie hier, um das Fenster zu minimieren. Minimierte Fenster können reaktiviert werden, indem man auf das entsprechende Feld in der Ablage an der Seite des Bildschirms klickt.

ABB. 3.1: EIN TYPISCHES STAR WARS REBELLION FENSTER



Dies ist eine längere Liste, die nicht komplett in einem Fenster angezeigt werden kann.

Klicken Sie auf die entsprechenden Pfeile, um die Liste jeweils ein Element herauf oder herunter zu bewegen.

Benutzen Sie die Laufleiste und bewegen Sie sie herauf oder herunter, um zu einem bestimmten Teil der Liste zu gelangen.

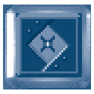
- Klicken Sie auf den freien Bereich der Laufleiste, um die Liste in größeren Schritten zu durchsuchen.

ABB. 3.2: EIN FENSTER MIT LAUFLEISTE

Spielverlauf

EIGENSCHAFTEN DER ANZEIGEFENSTER

Einige Fenster in **Star Wars Rebellion** sind ***frei verschiebbar***. Sie können solche Fenster auf dem Bildschirm geöffnet halten, während Sie sich mit den verschiedenen Spielkomponenten beschäftigen. Andere Fenster sind ***„exklusiv“***, das heißt, sie müssen geschlossen werden, bevor Sie das Spiel fortführen können. Zu diesen Fenstern gehören die Statusfenster, die Datenbanken, die Schlachtzusammenfassung, die Enzyklopädie und der Nachrichtenindex. Sie können solche Fenster für gewöhnlich an der Schaltfläche **„Schließen“** erkennen:



STRATEGISCHES SPIEL TASTATURBEFEHLE

Hier ist ein Überblick über die Tastaturbefehle im strategischen Spiel:

Tastaturbefehle der Kommandozentrale

F1 **Spieloptionsbildschirm**
Hier können Sie Sound- und Grafikoptionen anpassen, ein Spiel speichern oder laden, sowie ein neues Spiel starten oder das aktuelle Spiel

F2 **Systemdatenbank**
Ruft ein Menü auf, mit dem Sie ein bestimmtes System lokalisieren können.

F3 **Flottendatenbank**
Ruft den Bildschirm auf, um Ihre Schiffe und Flotten zu lokalisieren.

F4 **Truppendatenbank**
Ruft das Menü auf, mit dem Sie Ihre Truppen lokalisieren können.

F5 **Personaldatenbank**
Ruft den Bildschirm auf, um Ihre Charaktere und Spezialeinheiten zu lokalisieren.

F6 **Nachrichtenindex**
Ruft den Nachrichtenindex auf.

F7 **Enzyklopädie**
Öffnet die Enzyklopädie.

PgUp o. PgDn **Liste scrollen**

Ctrl + Tab **Durch geöffnete Fenster schalten**

← → ↑ ↓ **Durch Einträge schalten (Nachrichten/Enzyklopädie)**

Enter **Akzeptieren/Aktivieren der aktuellen Auswahl**
(entspricht Schaltfläche „OK„/“Bestätigen“)

Esc **Abbrechen/Fenster schließen**
Bricht den aktuellen Befehl ab (auch durch Anklicken von „Schließen“ oder „Abbrechen“). Dient auch zum Überspringen von Animationsszenen oder der Einführung durch den Beraterdroiden).

Alt + F **Alle Fenster schließen**

Alt + + **Geschwindigkeit erhöhen** (Ziffernblock).
Erhöht die Spielgeschwindigkeit. Mögliche Geschwindigkeiten sind: sehr langsam, langsam, mittel und schnell.

Alt + – **Geschwindigkeit verringern**(Ziffernblock).
Verringert die Spielgeschwindigkeit.

Alt + P **Pause**
Unterbricht das Spiel, ruft die Sicherheitsabfrage auf. Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wiederaufnehmen wollen. Das Spiel geht weiter, wenn Sie auf die entsprechende Markierung klicken.

Alt + C **Chat-Nachricht formulieren**
Im Mehrspielermodus wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie eine Botschaft an Ihren Gegner formulieren können.

Alt + I **Index einsehen**
Dieser Tastaturbefehl funktioniert in einigen Fenstern des Spiels. Sowohl der Nachrichtendisplay- Index, als auch die Enzyklopädie verfügen über zwei Modi. In dem einen können Sie einen Index der Einträge ansehen, in dem anderen können Sie einen bestimmten Eintrag aufrufen.

Alt + M **Mission**
Ruft das Missionsfenster für den (die) ausgewählten Charakter(e) auf.

Alt + S **Status**
Öffnet das Statusfenster für den ausgewählten Gegenstand.

Alt + F4 **Spiel verlassen**

Tastaturbefehle für den Beraterdroiden

Alt + B **Schiffe bauen**
Veranlaßt den Droiden, in der nächsten verfügbaren Werft ein Schiff zu bauen.

Alt + T **Truppen aufstellen**
Veranlaßt den Droiden, in der nächsten verfügbaren Ausbildungseinrichtung ein Regiment aufzustellen.

Alt + A **Anlagen bauen**
Veranlaßt den Droiden, mittels der nächsten verfügbaren Fabrik eine Anlage zu bauen.

Alt + O **Galaxisübersicht**
Öffnet das entsprechende Fenster.

Alt + G **Garnisonen verwalten**
Veranlaßt den Beraterdroiden, die Garnisonsanforderungen zu verwalten.

Alt + U **Produktion verwalten**
Beauftragt den Beraterdroiden, Minen und Raffinerien zu bauen, um die Ressourcen optimal zu nutzen.

Alt + V **Übersetzung des Nachrichtendroiden**
Übersetzt die Meldungen des Nachrichtendroiden in Klartext

Alt + R **Hilfe des Beraterdroiden**
Aktiviert oder deaktiviert die Ratschläge des Droiden (IMP-22 oder C-3PO).

Alt + Z **Spielziele**
Ruft das entsprechende Menü auf. Hier werden der gegenwärtige Spielstand und die Chancen auf einen Sieg für beide Seiten angezeigt.

GID-Tastaturbefehle

Alt + 1 **Loyalität**
Zeigt in der Galaxisübersicht (GID) die Loyalität der Bevölkerung in der gesamten Galaxis an.

Alt + 2 **Aufstände**
Zeigt die Systeme an, die sich in Aufruhr befinden.

Alt + 3 — **Verfügbare Flotten**
Das Display zeigt die verfügbaren Flotten.

Alt + 4 — **Auf dem Weg befindliche Flotten.**
Im Display werden die Positionen von Flotten aufgezeigt, die sich auf dem Weg zu ihrem Zielort befinden.

Alt + 5 — **Freies Personal**
Im GID werden die Positionen von unbeschäftigtem Personal angezeigt.

Alt + 6 — **Aktives Personal**
Zeigt die Positionen von aktivem Personal an.

Alt + 7 — **Freie Werften**
Zeigt die Position von unbeschäftigten Werften an.

Alt + 8 — **Freie Kasernen**
Zeigt an, wo sich leerstehende Ausbildungseinrichtungen befinden.

Alt + 9 — **Freie Fabriken**
Zeigt an, wo sich ungenutzte Fabriken befinden.

TAKTISCHES SPIEL TASTATURBEFEHLE

Im taktischen Spiel haben bestimmte Tasten andere Funktionen. Das taktische Spiel wird detailliert in Kapitel 4 behandelt. Dies sind die Tastaturbefehle für das taktische Spiel:

Tastaturbefehle im Admiralsfenster

1 – 8 — Einsatzgruppen 1-8 auswählen.

Spacebar — Die ausgewählte Einheit greift das nächstliegende Ziel an.

Shift + Tab UND Tab — Wechselt zwischen Schiffen innerhalb einer Einsatzgruppe.

F1 – F8 — Kamera folgt den Einsatzgruppen 1-8

F9 — Kamera folgt Staffel Rot

F10 — Kamera folgt Staffel Blau

F11 — Kamera folgt Staffel Grün

F12 — Kamera folgt Staffel Gold

Tastaturbefehle für die Kamera
(auf dem Ziffernblock)

← — Kamera nach links schwenken

→ — Kamera nach rechts schwenken

↑ — Kamera nach unten schwenken

↓ — Kamera nach oben schwenken

+ — Kamera heranzoomen

– — Kamera herauszoomen

Enter — Zentriert Kamera auf dem ausgewählten Ziel.

Home — Kameraposition speichern

End — Zur gespeicherten Kameraposition zurückkehren

Soundeffekte und Grafik

Die Soundeffekte von **Star Wars Rebellion** wurden geschaffen, um Ihnen das Gefühl zu vermitteln, sich mitten im Geschehen zu befinden. Die Startsequenz zeigt, wie Sie in Ihrem Shuttle zu Ihrer Kommandozentrale fliegen. Ihr Beraterdroide bietet Ihnen eine Einführungsbesprechung an. Der Droide kann während des gesamten Spielverlaufs mit Ihnen sprechen und hält Sie über die Vorgänge innerhalb der ganzen Galaxis auf dem laufenden. Viele Ihrer Spielcharaktere senden Ihnen mittels des Droiden Audiobotschaften. Soundeffekte weisen außerdem häufig auf Ereignisse in der Galaxis hin - so wird beispielsweise ein Angriff auf eines Ihrer Systeme von realistischen Soundeffekten begleitet.

Spielbeginn: Das Shuttle-Cockpit

Zu Beginn von **Star Wars Rebellion** befinden Sie sich im **Shuttle-Cockpit** (Abb. 3.3). Hier können Sie die Grundeinstellungen für jedes Spiel festlegen: auf welcher Seite Sie spielen wollen, ob Sie gegen einen menschlichen Gegner oder den Computer spielen wollen, den Schwierigkeitsgrad der Kampagne und die Größe der Galaxis festlegen.

Sie haben die Möglichkeit, sich zwischen drei Schwierigkeitsgraden zu entscheiden Wählen Sie die Option „Nur HQ zerstören" spielen Sie, bis Sie Coruscant eingenommen oder das Hauptquartier der Allianz zerstört haben. Dies kann den Spielverlauf deutlich verkürzen, da Sie nicht noch zusätzlich die Hauptcharaktere des Gegners gefangennehmen müssen. Es gibt folgende Einstellungen für die Größe der Galaxis: „Standard Galaxis" (10 Sektoren/ 100 Systeme), „Große Galaxis" (15 Sektoren/ 150 Systeme) oder „Riesige Galaxis" (20 Sektoren/ 200 Systeme). Die Ressourcen, über die Sie zu Spielbeginn verfügen, werden proportional an die von Ihnen gewählte Galaxisgröße angepaßt.

Abschließend können Sie noch zwischen leichten, mittleren und schweren Kampagnen wählen. Wählen Sie „leicht", beginnen beide Seiten mit vier loyalen Systemen. Bei mittlerem Schwierigkeitsgrad verfügt Ihr Gegner anfangs über mehr loyale Systeme und bei schweren Kampagnen über sehr viel mehr loyale Systeme als Sie.

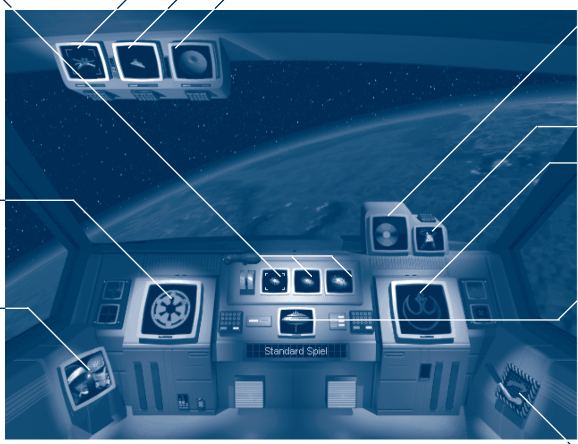


ABB. 3.3 DAS SHUTTLE-COCKPIT

Spielverlauf

Die Kommandozentrale

Die strategische Komponente von **Star Wars Rebellion** wird von der Kommandozentrale aus gesteuert. Hier können Sie die Galaxis überblicken, Befehle ausgeben und (mittels Ihrer Droiden) Nachrichten vom Schlachtfeld empfangen. Daher werden die folgenden drei Abschnitte von den Displays der Kommandozentrale, ihren Kontrollelementen und den beiden Droiden handeln.

KOMMANDOZENTRALE: INFORMATIONSDISPLAYS

Unten sehen Sie eine Abbildung der Kommandozentrale mit Ihren Hauptinformationsquellen (Abb. 3.4).

Die Galaxis

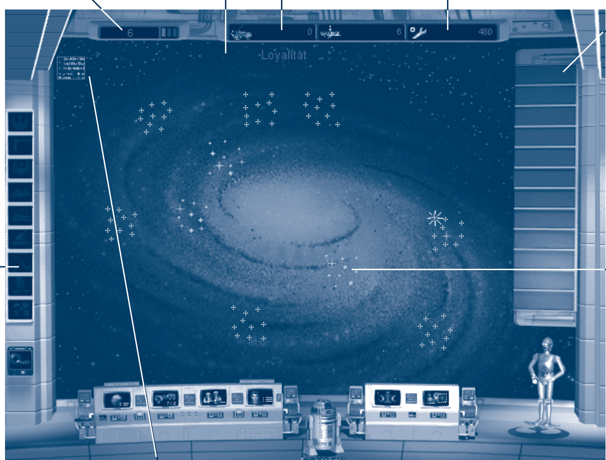
Die Galaxis ist ein großer und faszinierender Ort. In ihrem Zentrum befinden sich Zusammenballungen von aktiven und technologisch

Galaxisübersicht/Überschrift: Bezieht sich auf die Bedeutung der Sternengröße im Display. Bezogen auf Loyalität weisen größere Sterne auf ein höheres Ausmaß an Unterstützungsbereitschaft in der Bevölkerung hin.

Ressourcen: Überprüfen Sie die gegenwärtige Verfügbarkeit von Rohstoffen, Produktionsmaterialien und Instandhaltungskapazitäten. Diese Punkte werden im entsprechenden Abschnitt ausführlicher behandelt.

Anzahl der Tage seit Spielstart: Anders als bei vielen anderen Strategiespielen, „wartet" der Computer nicht auf Ihren Zug, bevor er zum nächsten Tag voranschreitet. Das Spiel setzt sich fort (und Ihre Gegner bleiben aktiv), unabhängig davon, ob Sie Befehle ausgeben oder nicht.

Nachrichtenleiste: Diese Anzeige teilt Ihnen mit, welche ungelesenen Nachrichten auf Sie warten. Dieser Punkt wird später in diesem Kapitel noch ausführlicher behandelt.



Ablage: Sie können bis zu 12 Fenster auf einmal minimieren. Ein minimiertes Fenster wird durch ein entsprechendes Symbol in einem Feld dieses Displays repräsentiert. Wenn Sie auf ein solches Symbol doppelklicken wird das jeweilige Fenster geöffnet.

Galaxisübersicht (GID): Die Hauptinformationsquelle über die Galaxis. Die Galaxis ist in Sektoren eingeteilt, die über jeweils 10 Systeme verfügen. Jedes System wird im GID durch einen Stern repräsentiert.

ABB. 3.4. DIE KOMMANDOZENTRALE



Legende: Die Legende erläutert, welche Bedeutung die Größe der Sterne im Galaktischen Informationsdisplay hat. Doppelklicken Sie auf das Symbol „Legende zeigen", um die hier abgebildete Legende aufzurufen.

ABB. 3.5 LEGENDE

weit fortgeschrittenen Zivilisationen. Überall am Rand der Galaxis blinken Sterne wie Diamanten und warten darauf erforscht zu werden.

Die inneren Bereiche der Galaxis - das Galaktische Zentrum und seine Kernsysteme - verfügen über gut ausgebildete Infrastrukturen und Kommunikationsmöglichkeiten. Die meisten Systeme im Zentrum beginnen das Spiel mit einer oder mehreren Minen und Raffinerien; einige verfügen außerdem noch über weitere Produktionsmöglichkeiten. Diese Systeme sind stark bevölkert. Der Rand der Galaxis ist dagegen wenig bis gar nicht bevölkert. Infrastruktur und Kommunikation sind nur schlecht ausgebildet. Während Sie also über eine Veränderung in der Loyalität der Bevölkerung im Zentrum der Galaxis sofort informiert werden, erfahren Sie von solchen Vorgängen am galaktischen Rand nur, wenn Sie eine Flotte oder Mission aussenden, um nachzuforschen.

Die Systeme, die Sie zu Anfang des Spiel kontrollieren, befinden sich hauptsächlich im Zentrum der Galaxis. Wenn Sie die Rolle der Allianz übernehmen, gibt es allerdings zwei wichtige Ausnahmen. Yavin im Sumitra-Sektor beginnt das Spiel immer unter Ihrer Kontrolle, mit hundertprozentiger Loyalität. Es war Yavin, von wo aus die Allianz ihren Angriff auf den ersten Todesstern startete, und es ist wahrscheinlich, daß das Imperium in diesem System bald zurückschlagen wird. Daher sollten Sie zu Spielbeginn entweder Ihre Hauptcharaktere von Yavin entfernen oder seine Verteidigungsanlagen verstärken.

Die andere Ausnahme ist das Hauptquartier der Allianz, welches sich zu Spielbeginn an einem beliebigen Ort entlang des galaktischen Randes befindet. Dieser Planet wird im GID durch einen weißen Stern um das Symbol des Systems gekennzeichnet (Abb. 3.6). Dem Imperium ist nicht bekannt, wo sich das Hauptquartier der Allianz befindet.

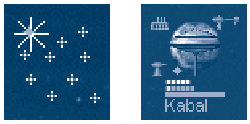


ABB. 3.6 DAS HAUPTQUARTIER DER ALLIANZ BEFINDET SICH ZU SPIELBEGINN AN EINEM ENTLEGENEN ORT.

Sektorfenster

Die Galaxisübersicht (GID) gibt Ihnen einen guten Überblick über die Galaxis. Um einen Sektor im Detail zu betrachten, klicken Sie auf den Sektor. Dadurch wird das Sektorfenster aufgerufen (Abb. 3.7).

Das Sektorfenster zeigt jedes System im Sektor, wobei die unterschiedlichen Farben anzeigen, unter wessen Kontrolle das System steht. Unter jedem System finden Sie einen Überblick über die jeweiligen Ressourcen und die Loyalität der Bevölkerung. Um das System herum angeordnet, befinden sich Symbole, die Sie anklicken können, um mehr über die Vorgänge in dem System zu erfahren.

Zu Spielbeginn gibt Ihnen das Sektorfenster nur über die Ressourcen, Loyalität und Fabriken der gegnerischen und neutralen Systeme im Zentrum der Galaxis verläßliche Informationen. Informationen über Defensivanlagen und Truppen, Personal und Schiffe sind jedoch mit hoher Wahrscheinlichkeit ungenau und/oder unvollständig. Sie werden außerdem, selbst wenn die Informationen verläßlich sind, nicht automatisch von Veränderungen in dem System erfahren, beispielsweise wenn Ihr Gegner eine neue Fabrik baut oder eine existierende stillegt. Ausgenommen davon sind die Angaben darüber, wer welche Systeme im Zentrum kontrolliert und die Hinweise über das Ausmaß der Loyalität in der jeweiligen Bevölkerung. Diese Angaben sind immer auf dem neuesten Stand. Dies liegt an der ausgeprägten Infrastruktur und der starken Kommunikation im Zentrum der Galaxis.

HINWEIS: Das Spiel beginnt jedesmal anders. Es ist nur festgelegt, wer Coruscant, Yavin und das Hauptquartier der Rebellen kontrolliert und wo sich bestimmte Schlüsselcharaktere befinden.

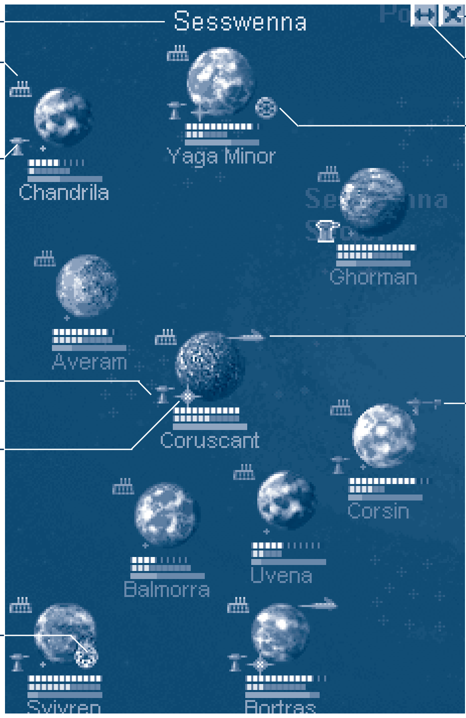


ABB. 3.7 SEKTORFENSTER

KOMMANDOZENTRALE: KONTROLLEN

Die Kommandozentrale enthält Kontrollelemente, mit denen Sie mit Ihren Systemen, Flotten und dem Personal in Kontakt treten können. Sie verfügt außerdem über zahlreiche Möglichkeiten, die gegenwärtige Lage in der Galaxis zu analysieren. Abb. 3.8 zeigt ein Bildschirmfoto der Kommandozentrale mit Erläuterungen zu den einzelnen Kontrollen.

Viele dieser Kontrollelemente beziehen sich auf den allgemeinen Spielverlauf. Die Galaxisübersicht, die Enzyklopädie, die Geschwindigkeitskontrolle, die Systemdatenbank, die Bildschirme für Spieleinstellungen und gespeicherte Spiele werden weiter unten behandelt. Die verbleibenden Kontrollen sowie die Flotten-, Truppen- und Personaldatenbank werden später in diesem Kapitel in den jeweiligen Abschnitten beschrieben.

Die Galaxisübersicht (GID)

Im GID wird jedes System durch einen Stern repräsentiert (Abb. 3.4). Die Farbe jedes Sterns zeigt an, welche Seite das System beherrscht.

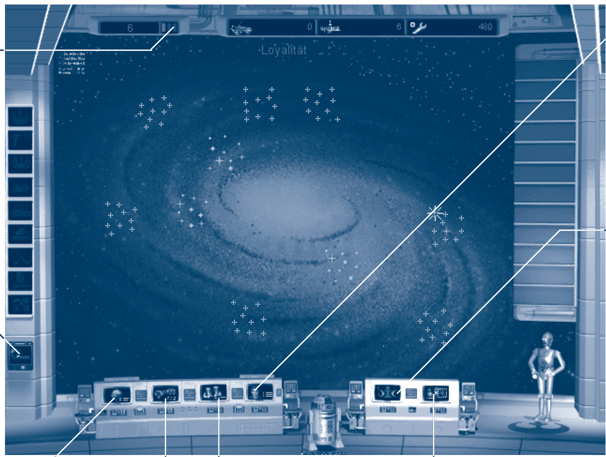
- ROT: Allianz
- GRÜN: Imperium
- BLAU: Neutral (von keiner Seite beherrscht)
- GRAU: Unerforscht (Sie verfügen über keinerlei Informationen über dieses System. Es könnte neutral, unbewohnt oder vom Feind kolonisiert sein).

Die Größe des Sterns ist von hoher Bedeutung. Die Größe drückt aus, wieviel von einer bestimmten Sache sich in dem System befindet. Im Display für Fabriken zeigt der kleinste Stern an, daß es dort keine solche Anlage gibt. Je größer der Stern, desto mehr Fabriken sind vor-

Geschwindigkeitskontrolle: Rechtsklicken Sie auf dieses Feld, wird ein Menü aufgerufen, in dem Sie die Geschwindigkeit mit der die Tage voranschreiten, festlegen können. Sie können „sehr langsam“, „langsam“, „mittel“ oder „schnell“ wählen. Benutzen Sie dieses Menü außerdem, um das Spiel zu unterbrechen.

Spieloptionen: Hier können Sie ein Spiel laden oder speichern. Außerdem können Sie auch die Einstellungen für Sound und Grafik vornehmen.

Systemdatenbank: Mit über hundert Planeten in der bekannten Galaxis, ist es schwierig, über die Position eines jeden Planeten informiert zu sein. Dieses Kontrollelement läßt Sie jedes System finden.



Personaldatenbank: Klicken Sie einmal auf dieses Kontrollelement, um eine Dialogbox aufzurufen, die Ihnen hilft, Ihre Charaktere und Spezialeinheiten zu finden.

Enzyklopädie: Die Online-Enzyklopädie enthält Einträge zu allen Systemen, Charakteren, Anlagen, Schiffen, Truppen und Missionen des Spiels. Zusätzlich zu Informationen, wie Sie Ihre Ressourcen am besten nutzen können, verstärkt die Enzyklopädie die realistische Atmosphäre des Spiels, indem Sie Ihnen historische Hintergründe vermittelt und ausführliche Erklärungen zu den einzelnen Spielelementen gibt. Betrachten Sie die Enzyklopädie als Ergänzung zu diesem Handbuch.

Klicken Sie auf die **Galaxisübersicht**, um ein Menü der verfügbaren Displays aufzurufen.

Flottendatenbank: Dieses Kontrollelement läßt Sie eine bestimmte Flotte oder ein bestimmtes Schiff ausfindig machen.

Truppendatenbank: Mit dieser Kontrolle können Sie Ihre Truppen lokalisieren.

ABB. 3.8 DIE KONTROLLELEMENTE DER KOMMANDOZENTRALE.

handen. Um eine detaillierte Legende der Bedeutungen der einzelnen Sterngrößen einzusehen, doppelklicken Sie auf das Symbol für die **Legende** (Abb. 3.5) links oben im Display.

Klicken Sie auf die Kontrolle für die **Galaxisübersicht**, um eine Menüliste der möglichen Filter aufzurufen (Abb. 3.9). Das gerade ausgewählte Display wird durch eine Markierung gekennzeichnet.

Die Menüs und Untermenüs sind:

Loyalität

- UNTERSTÜTZUNG durch die Bevölkerung: Die Größe des Sterns zeigt an, wie stark die Systeme Ihre Seite unterstützen



ABB. 3.9 DAS MENÜ ZUM GALAKTISCHEN INFORMATIONSDISPLAY

- AUFSTÄNDE: Ein großer Stern weist darauf hin, daß sich das System in Aufruhr befindet.

Flotten

- FREIE FLOTTEN: Die Größe des Sterns zeigt an, wieviel Flotten in diesem System stationiert sind. (Flotten werden später in diesem Kapitel behandelt).
- AUF DEM WEG BEFINDLICHE FLOTTEN: Die Größe des Sterns zeigt an, wieviel Flotten sich auf dem Weg in das System befinden.

Personal

- FREIES PERSONAL: Ein großer Stern weist auf Personal in dem System hin, das weder einen Kommandoposten besetzt, noch dabei ist eine Mission zu erfüllen. (Personal wird später in diesem Kapitel behandelt).
- AKTIVES PERSONAL: Ein großer Stern weist auf Personal hin, das sich auf einer Mission befindet oder Truppen, Raumjäger und Flotten kommandiert.

Ressourcen

- VERFÜGBARE ENERGIE: Die Größe des Sterns zeigt an, wieviel Energie in dem System noch verfügbar ist. (Energie wird später in diesem Kapitel im Abschnitt über Ressourcen und Herstellung behandelt).
- VERFÜGBARE ROHSTOFFE: Die Größe des Sterns zeigt, wieviel Materialien für die Errichtung von Minen noch verfügbar sind.
- MINEN: Die Größe des Sterns zeigt, wieviel Minen sich in dem System befinden.
- RAFFINERIEN: Die Größe des Sterns zeigt an, wieviel Raffinerien sich in dem System befinden.

Produktion

- WERFTEN: Die Größe des Sterns zeigt an, wieviel Werften sich in dem System befinden.
- FREIE WERFTEN: Die Größe des Sterns zeigt an, wieviel ungenutzte Werften sich in dem System befinden.
- KASERNEN: Die Größe des Sterns zeigt an, wieviele Kasernen sich in dem System befinden.
- FREIE KASERNEN: Die Größe des Sterns zeigt an, wieviel ungenutzte Kasernen sich in dem System befinden.
- FABRIKEN: Die Größe des Sterns zeigt an, wieviel Fabriken sich in dem System befinden.
- FREIE FABRIKEN: Die Größe des Sterns zeigt an, wieviel ungenutzte Fabriken es in dem System gibt.

Verteidigung

HINWEIS: Diese Defensivsysteme werden später in diesem Kapitel noch ausführlicher behandelt.

- PLANETARE ABWEHRBATTERIEN: Die Größe des Sterns zeigt an, wieviel planetare Batterien sich in dem System befinden.
- PLANETARE SCHILDGENERATOREN: Die Größe des Sterns zeigt an, wieviel planetare Schildgeneratoren sich in dem System befinden.
- JÄGERSTAFFELN: Die Größe des Sterns zeigt an, wieviel Jägerstaffeln sich in dem System befinden.
- TRUPPEN: Die Größe des Sterns zeigt an, wieviel Truppenregimenter sich in dem System befinden.
- TODESSTERNSCHILDE: Die Größe des Sterns zeigt an, wieviel Todessternschilde sich in dem System befinden.

HINWEIS: Wenn Sie die Rolle der Allianz übernehmen, wird die Zuverlässigkeit dieser Darstellung nur so aktuell sein, wie die letzten Informationen, die Sie bezüglich dieses Systems bekommen haben. Wenn Sie weder durch Informanten, noch durch Spionage über einen Todessternschild informiert wurden, wird dieser auch nicht im Display angezeigt.

Display aus:
Schaltet die Legenden zu den einzelnen Systemen aus und zeigt statt dessen die trübe Masse galaktischer Materie.

Enzyklopädie:
Die Enzyklopädie gibt Ihnen ausführliche Informationen über die speziellen Charaktere, Sternensysteme, Schiffe, Anlagen, Truppen, Spezialeinheiten und Missionen des Spiels. Die Einträge zur Spielbeschreibung sind in folgenden Datenbanken angeordnet: der Systemdatenbank, der Schiffsdatenbank, der Einrichtungsdatenbank, der Missionsdatenbank, der Truppendatenbank und der Personaldatenbank. Die Enzyklopädie gibt Ihnen zu jedem Gegenstand eine Beschreibung und teilt Ihnen mit (sofern zutreffend), wieviel Ressourcen gebraucht werden, um einen Gegenstand zu bauen und zu erhalten.

Klicken Sie auf das Kontrollelement **„Enzyklopädie“**, um die Enzyklopädie aufzurufen.

Wenn Sie einen bestimmten Eintrag nachschlagen wollen, geben Sie seinen Namen im Suchfeld ein. Ansonsten können Sie auch durch alle Einträge der Enzyklopädie scrollen.

Es gibt zwei Möglichkeiten, bestimmte Einträge zu finden. Voreingestellt ist die Indexansicht (Abb. 3.10). Hier finden Sie eine umfassende Liste der Einträge, aber keine Details. Die andere Möglichkeit ist das Informationsfenster (Abb. 3.11).

Hier finden Sie eine Abbildung jedes Gegenstandes und eine ausführliche Beschreibung. In dieser Ansicht können Sie durch die Themen blättern, indem Sie auf die Pfeile nach rechts und links klicken. Die Datenbank, die Sie im Indexdisplay auswählen bleibt aktiv, wenn Sie in das Informationsfenster wechseln. Wenn Sie beispielsweise „Schiffsdatenbank“ auswählen und dann auf das Informationsfenster umschalten, können Sie alle Einträge durchsehen, die sich auf Schiffe beziehen.

Sie können außerdem auf die Enzyklopädie zugreifen, indem Sie auf einem bestimmten Gegenstand rechtsklicken und dann „Enzyklopädie“ im Pop-up-Menü auswählen. Eine andere Möglichkeit besteht darin, auf das **Enzyklopädiesymbol**, das sich in vielen Fenstern befindet,



ABB. 3.10 DIE ENZYKLOPÄDIE: INDEXANSICHT



ABB. 3.11 DIE ENZYKLOPÄDIE: INFORMATIONSFENSTER

 zu klicken. Dies bringt Sie zu dem Eintrag, der zum gegenwärtigen Kontext paßt.

Spielgeschwindigkeit

Sie können die Geschwindigkeit, mit der das Spiel zum nächsten Tag voranschreitet, festlegen, indem Sie auf die **Zeitanzeige** rechtsklicken und auf eine Einstellungsmöglichkeit linksklicken. Wählen Sie „sehr langsam", „langsam", „mittel" oder „schnell". Das Geschwindigkeitsmenü verfügt außerdem über die Option, das Spiel zu unterbrechen. Wenn Sie „Pause" auswählen, erfolgt eine Sicherheitsabfrage. Sie können erst wieder auf die Spielkontrollen zugreifen, wenn Sie das Spiel fortsetzen.

Systemdatenbank

Es gibt 10 Systeme pro Sektor. Ein Standardspiel hat 10 Sektoren. Ein großes Spiel hat 15 Sektoren und ein sehr großes Spiel hat 20 Sektoren. Manchmal kann es sein, daß Sie ein bestimmtes System finden wollen. Klicken Sie auf die Systemdatenbank, um das entsprechende Fenster zu öffnen (Abb. 3.12), mit dem Sie individuelle Systeme lokalisieren können.

Klicken Sie auf die Schaltflächen, um Listen aller Systeme, der Rebellensysteme, der imperialen Systeme, unabhängiger Systeme oder unerforschter Systeme aufzurufen. Sie können die Liste scrollen, um ein System zu finden oder auf die Schaltfläche für die Systemnamen klicken und dann den Namen des spezifischen Systems eingeben, das Sie lokalisieren wollen.

Klicken Sie auf ein System in der Liste, um es

TIP

Sie müssen nur die Anfangsbuchstaben des gesuchten Systems eingeben und die Liste wird automatisch zu diesem System springen.



ABB. 3.12: SYSTEMDATENBANK

auszuwählen. Klicken Sie auf „Anzeigen", um das Sektorfenster für das hervorgehobene System aufzurufen oder doppelklicken Sie auf den Namen des Systems. Klicken Sie auf „Schließen", wenn Sie kein Fenster zu einem bestimmten System aufrufen wollen.

TIP

In vielen Menüs und Fenstern" finden Sie die Schaltfläche „Anzeigen", die Sie direkt zum in Frage kommenden System bringt.

Spieloptionen

Über die Spieloptionen können Sie Spiele speichern und laden (Abb. 3.16). Sie können hier außerdem die Einstellungen für Grafik und Sound vornehmen. Das Menü wird aktiviert, wenn Sie im Shuttle-Cockpit auf „Spielstand laden" (Abb. 3.13) klicken oder in der Kommandozentrale bzw. im Taktikmodus das Symbol „Spieloptionen" auswählen (Abb. 3.14). Betrachten Sie den Spieloptionen-Bildschirm (Abb. 3.16). Er enthält die folgenden Merkmale:

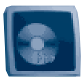


ABB. 3.13 SYMBOL ZUM LADEN EINES GESPEICHERTEN SPIELS



ABB. 3.14 SYMBOL FÜR DIE SPIEL-OPTIONEN

- SPIEL SPEICHERN/SPIEL LADEN: Es gibt sechs Felder für gespeicherte Spiele. In jedem Feld können Sie einen Namen für das Spiel eingeben. Links und rechts neben dem Feld befinden sich die Schaltflächen zum Laden und Speichern des Spiels. Das Symbol zwischen dem Namensfeld und dem Schalter zum Speichern zeigt an, ob Sie für das Imperium, die Allianz oder Kopf an Kopf spielen. Um ein Spiel zu speichern, wählen Sie eine neue Spalte aus und klicken Sie auf das Feld, in das Sie den Namen eingeben wollen. Ein Cursor erscheint. Tippen Sie nun einen bedeutungsvollen Namen ein, wie zum Beispiel „Überlegenheit der Allianz" oder „Trapps Kampf gegen das Imperium". Klicken Sie auf „Spiel speichern", um den Spielstand endgültig abzuspeichern oder „Spiel laden", um das Spiel wiederherzustellen. Wenn Sie versuchen ein Spiel zu laden, ohne zuerst das aktuelle Spiel gespeichert zu

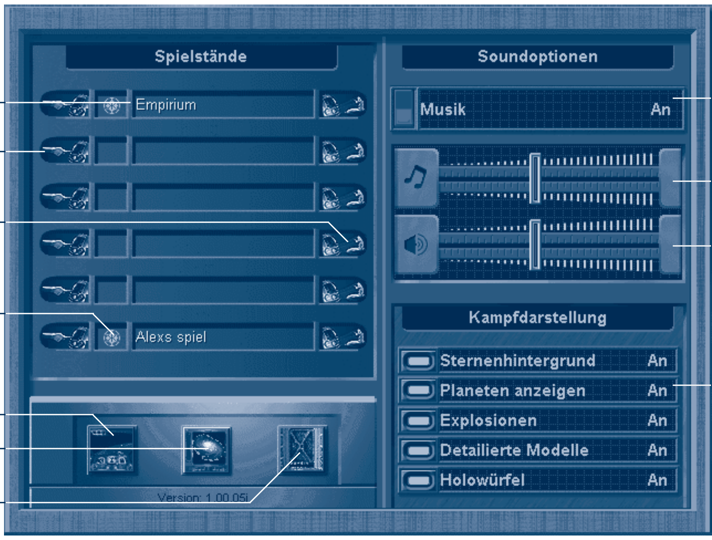


ABB. 3.16 SPIELOPTIONEN

haben, fordert der Computer eine dementsprechende Bestätigung.

TIP

Falls Sie befürchten, die Früchte Ihrer bisherigen Arbeit zu verlieren, sollten Sie das Spiel speichern, bevor Sie eine riskante Strategie beginnen. Sie können das Spiel dann von einem vorher gespeicherten Punkt aus neu starten, wenn Sie mit den vorherigen Ergebnissen nicht zufrieden waren.

- LAUTSTÄRKE SOUNDEFFEKTE / MUSIK: Justieren Sie die Lautstärke mittels des Schiebereglers. Ziehen Sie ihn nach rechts, um die Lautstärke zu erhöhen oder nach links, um sie zu verringern.
- NEUSTART DES SPIELS: Mit dieser Option können Sie das aktuelle Spiel abbrechen und im Shuttle-Cockpit neu starten. Falls Sie das Spiel nicht gespeichert haben, erfolgt eine Sicherheitsabfrage.
- ZURÜCK ZUR KOMMANDOZENTRALE: Bringt Sie zu Ihrem aktuellen Spiel zurück. ***HINWEIS: Diese Option ist nicht verfügbar, wenn Sie dieses Menü über das Shuttle-Cockpit aktiviert haben.***
- SPIEL VERLASSEN: Beendet das Spiel. Der Computer fordert eine Bestätigung, ob Sie das Spiel wirklich verlassen wollen.

TIP

Wenn Sie das Spiel einmal begonnen haben, können Sie nicht mehr ins Cockpit zurückkehren, um nachzuprüfen, ob Sie „Nur HQ zerstören“ oder einen anderen Schwierigkeitsgrad gewählt haben. Deshalb ist es empfehlenswert, für das Spiel einen Namen zu wählen, der einen entsprechenden Hinweis enthält.

- MUSIK ABSPIELEN: Schaltet die Musik an oder aus.

HINWEIS: Die folgenden taktischen Optionen können aktiviert oder deaktiviert werden. In der Standardeinstellung sind Sie aktiviert. Sie können diese Einstellungen während einer taktischen Schlacht nicht verändern. Lesen Sie Kapitel 4 für ausführlichere Informationen zu diesem Thema.

- STERNENFELD AN/AUS: Entscheiden Sie, ob der Sternenhintergrund im taktischen Display zu sehen ist.
- PLANETEN AN/AUS: Entscheiden Sie, ob der Planet im taktischen Display angezeigt werden soll.
- EXPLOSIONEN AN/AUS: Entscheiden Sie, ob das taktische Display während der Schlacht Explosionen zeigt.
- DETAILLIERTE MODELLE: Entscheiden Sie, wie detailliert die Modelle im taktischen Display dargestellt werden sollen. Je nach Leistungsfähigkeit Ihres Computers kann der Spielverlauf verlangsamt werden, wenn Sie eine hohe Detailgenauigkeit wählen.
- HOLOWÜRFEL AN/AUS: Entscheiden Sie, ob im taktischen Display der Holowürfel zu sehen ist. Der Holowürfel kann ablenkend wirken, aber auch die Orientierung über die taktischen Vorgänge erleichtern. Das hängt von Ihren persönlichen Präferenzen ab.

KOMMANDOZENTRALE: DROIDEN

Sie besitzen zwei Droiden, die Ihnen bei der Überwachung der Galaxis helfen. C-3PO für die Allianz oder IMP-22 für das Imperium geben Ihnen Informationen über die Galaxis, helfen Ihnen mit den Spielkontrollen und übersetzen die Meldungen des jeweiligen Nachrichtendroiden. Zusätzlich können Sie Ihren Droiden einige der wiederkehrenden Verwaltungsaufgaben des Spiels übertragen. Ihr Nachrichtendroide - R2-D2 oder SD-7 - hält Sie über die Vorgänge in der Galaxis auf dem laufenden.

Der Beraterdroide

Rechtsklicken Sie auf C-3PO oder IMP-22, um die entsprechenden Menüs aufzurufen (Abb. 3.17).

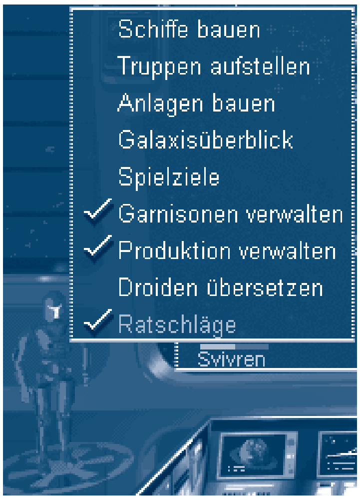


ABB. 3.17: DAS DROIDENMENÜ

Die Funktionen des Droiden liefern Ihnen Informationen über die Galaxis und das Spiel im allgemeinen. Er hilft Ihnen außerdem bei der Verwaltung Ihrer Ressourcen. Das Menü enthält folgende Optionen:

- SCHIFFE BAUEN, TRUPPEN AUFSTELLEN, ANLAGEN BAUEN: Wenn Sie Schiffe, Truppen oder Anlagen in einem System bauen wollen, können Sie dies mittels dieser Option schnell tun. Um beispielsweise eine Fabrik auf Duros zu bauen, müßten Sie ein Herstellungsfenster für Duros öffnen (oder das Sektorfenster für den corellianischen Sektor, in dem sich Duros befindet) und dann „Anlagen bauen" im Droidenmenü auswählen. Der Mauszeiger verwandelt sich in ein Fadenkreuz; klicken Sie jetzt auf „Duros". Ein Auswahlfenster erscheint; klicken Sie auf „Fabrik". Ihr Droide wird die nächstliegende freie Fabrik lokalisieren, die diese Aufgabe erfüllen kann.
- GALAKTISCHE ÜBERSICHT: Klicken Sie hier, um zu sehen, über wieviel Anlagen,

Spielverlauf

Truppen und Flotten Sie verfügen. Diese Option wird später in diesem Kapitel im Abschnitt über Ressourcen, Anlagen und Herstellung ausführlicher behandelt.

- SPIELZIELE: Klicken Sie hier, um nachzusehen, wie sich die Chancen auf einen Sieg für beide Seiten bis jetzt entwickelt haben. Diese Option wird später in diesem Kapitel, unter „das Spiel gewinnen" ausführlicher behandelt.
- GARNISONEN VERWALTEN: Wenn diese Option aktiviert ist, werden IMP-22 oder C-3PO ihr bestes tun, um sicherzustellen, daß die Anforderungen der Garnisonen optimal erfüllt werden.
- PRODUKTION VERWALTEN: Wenn diese Option aktiviert ist, werden IMP-22 oder C-3PO ihr bestes tun, um die Erträge von Minen und Raffinerien zu maximieren.
- NACHRICHTENDROIDEN ÜBERSETZEN: Wenn aktiviert (Standardeinstellung), wird Ihr Droide das Surren und Piepsen des Nachrichtendroiden übersetzen.
- RATSCHLÄGE: Wenn aktiviert (Standardeinstellung) gibt Ihnen der Droide von Zeit zu Zeit Tips zum Spiel. Diese Ratschläge erhalten Sie über das Nachrichtensystem. Diese Option ist besonders dann nützlich, wenn Sie noch dabei sind, sich mit dem Spiel vertraut zu machen.

Der Nachrichtendroide

Ihr Nachrichtendroide - R2-D2 oder SD-7- spielt in **Star Wars Rebellion** eine wichtige Rolle. Der Nachrichtendroide informiert Sie jedesmal, wenn im Spiel etwas geschieht: Wenn sich ein System Ihrer Seite zuwendet, eine Truppe oder eine Anlage gebaut wird, einer Ihrer Agenten eine Mission beendet hat usw. Der Droide kündigt die Nachrichten an und C-3PO oder IMP-22 werden sie übersetzen. Eine Möglichkeit, Ihre Nachrichten zu lesen, besteht darin, auf den Nachrichtendroiden rechtszuklicken und **„Meldungen"** auszuwählen. Sie können den Vorgang auch abkürzen, indem Sie auf den Nachrichtendroiden linksklicken oder **F6** drücken. Daraufhin erscheint eine Liste der Meldungen (Abb. 3.18).

Am Anfang des Spiels erhalten Sie normalerweise nur einige wenige Meldungen in jeder Runde. Wenn allerdings Ihr Einfluß über die Galaxis größer wird und Ihre Ressourcen, Anlagen und militärische Präsenz sich vergrössern, kann es entmutigend sein, alle Meldungen, die Sie jeden Tag erhalten, durchzusehen. Um diesen Informationsfluß zu steuern, können Sie festlegen, welche Meldungen Sie annehmen und welche im Meldungsdisplay erscheinen. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen, um die Meldungen zur Ansicht auszuwählen. Es gibt folgende Arten von Meldungen:



ABB. 3.18 NACHRICHTENINDEX

- LOYALITÄT: Sie erhalten eine Meldung, wenn ein System die Seite wechselt, ein Aufstand droht oder sich entwickelt hat oder die Garnisonsanforderungen sich verändern.
- Flotten: Sie erhalten eine Meldung, wenn Flotten aufmarschiert oder in ihrem Zielgebiet angelangt sind.
- Missionen: Sie erhalten Meldungen über den Erfolg der Missionen Ihrer Agenten (Charaktere und Spezialeinheiten). Sie werden auch darüber informiert, falls Ihre Einheiten die Pläne des Gegners vereiteln konnten.
- Ressourcen: Sie erhalten eine Meldung, wenn die verfügbaren Ressourcen sich verändern. Beispielsweise, wenn eine Mine oder Raffinerie aufgebaut wurde.
- Herstellung/Produktion: Sie erhalten eine Meldung, wenn der Status Ihrer Herstellungsanlagen sich verändert. Beispielsweise, wenn eine Fabrik den gewünschten Gegenstand fertiggestellt hat oder wenn eine orbitale Werft errichtet wurde.
- Verteidigung: Sie erhalten eine Meldung, wenn Truppen oder Defensivanlagen aufgestellt wurden.
- Konflikte: Sie erhalten eine Meldung über die Ergebnisse eines beliebigen Konfliktes oder werden informiert, wenn eine Flotte einen Planeten belagert.
- Chat: Hier können Sie (im Mehrspielermodus) Nachrichten Ihres Gegners empfangen. Ausführlichere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt zum „Mehrspielermodus“ in Kapitel 5.
- Tips: Hier erhalten Sie Ratschläge von Ihrem Beraterdroiden. Beachten Sie, daß diese Option als einzige nicht über die Schaltfläche „Alle Meldungen“ aufgerufen werden kann.

Sie können mehr als eine Meldung auf einmal aufrufen, indem Sie die [Strg]-Taste gedrückt halten, während Sie Meldungen anklicken. Wählen Sie alle Meldungen aus, die sich zwischen zwei Meldungen befinden, indem Sie eine Meldung aussuchen, die Taste „Shift“ gedrückt halten und dann die andere Meldung anwählen. Klicken Sie auf „Alle auswählen“ um alle Meldungen einer Schaltfläche aufzurufen. Um ausgewählte Meldungen aus der Liste zu entfernen, klicken Sie auf „Löschen“. Die Meldungen werden nach einer Weile gelöscht, egal ob Sie sie gelesen haben oder nicht. Ausgenommen davon sind die Ratschläge des Beraterdroiden. Bereits gelesene Meldungen erscheinen im Display heller als ungelesene Botschaften. Um eine bestimmte Meldung zu lesen, doppelklicken Sie auf die Meldung und klicken dann auf „Zusammenfassung“.

Im oberen Bereich der so aufgerufenen Anzeige (Abb. 3.19) befinden sich Pfeile, mit deren Hilfe Sie durch die Meldungen scrollen können. Wenn Sie ein bestimmtes Register ausgesucht haben, können Sie nur durch die Meldungen dieser Kategorie blättern. Um zurück zur Liste zu gelangen, klicken Sie auf den Schalter „Index“. Sowohl vom Index, als auch von der Zusammenfassung aus, können Sie über den Schalter „Anzeigen“ direkt zu dem System gehen, über das die Meldung erfolgt ist. Wenn Sie, wenn eine Meldung hereinkommt, nicht jedesmal das Surren und Piepsen Ihres Nachrichtendroiden hören wollen, klicken Sie auf den Schalter „Nachrichten lautlos annehmen“ in dem Meldungsregister, über das Sie nicht laut informiert werden wollen.

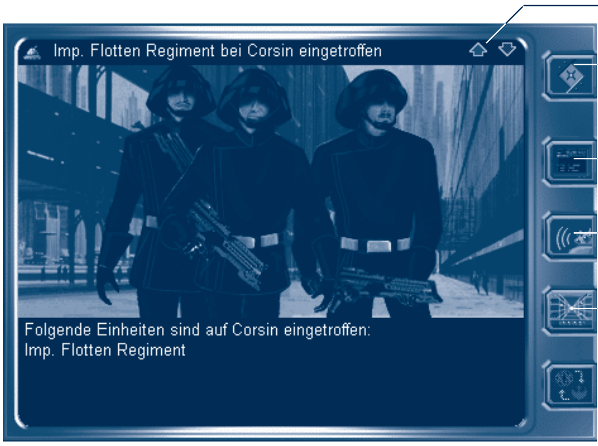


ABB. 3.19 ZUSAMMENFASSUNG DER MELDUNGEN

Die Meldungsleiste

Es gibt noch eine zweite Möglichkeit, Ihre Meldungen einzusehen und zu verwalten. In der Meldungsleiste auf der rechten Seite des Bildschirms (links für die Allianz) werden Symbole für Meldungen in jeder Kategorie optisch hervorgehoben. In Abbildung 3.20 sind beispielsweise Meldungen über Flotten, Missionen, Herstellung und Verteidigung hervorgehoben. Wenn Sie diese Meldungen lesen wollen, klicken Sie einfach auf das entsprechende Symbol, um zum Index der jeweiligen Kategorie zu gelangen.

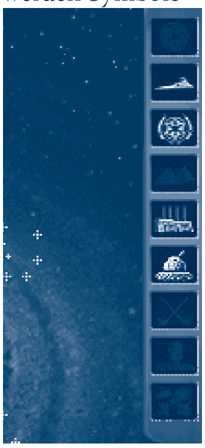


ABB. 3.20 MELDUNGSLEISTE, DIE AUF AKTUELLE NACHRICHTEN AUS VIER BEREICHEN HINWEIST

Meldungen abschalten

Sie können einschränken, in welchen Bereichen Sie informiert werden wollen, indem Sie auf den Nachrichtendroiden rechtsklicken und zum Untermenü der Meldungsleiste gehen (Abb. 3.21). In der Standardeinstellung werden Sie über Meldungen in allen Kategorien informiert.

Schlüsselkonzepte von Star Wars Rebellion

Nachdem Sie jetzt mit den Kontrollen des Spiels vertraut sind, informiert Sie der verbleibende Teil dieses Kapitels detailliert über alle strategischen Aspekte von Star Wars Rebellion:

- RESSOURCEN, ANLAGEN UND HERSTELLUNG
- LOYALITÄT UND KONTROLLE
- CHARAKTERE, SPEZIALEINHEITEN UND MISSIONEN
- TRUPPEN UND FLOTTEN: OFFENSIVE UND DEFENSIVE
- DAS SPIEL GEWINNEN

RESSOURCEN, ANLAGEN UND HERSTELLUNG

Alles was Sie über Ressourcen, Herstellungskapazitäten und Anlagen wissen müssen, erfahren Sie in diesem Abschnitt.



ABB. 3.21 SD-7'S NACHRICHTEN-UNTERMENÜ

Ressourcen und Produktion

Jedesmal wenn Sie etwas aufbauen - von einer Produktionsanlage bis zu einem Truppenregiment - benötigen Sie eine bestimmte Menge an Produktionsmaterialien. Alles, was Sie bauen, benötigt außerdem eine gewisse Instandhaltungskapazität, um gewartet zu werden. (Ausgenommen davon sind Minen und Raffinerien selbst). Sie brauchen daher um so mehr Ressourcen, je mehr Sie bauen und je weiter Sie expandieren.

Produktionsmaterial und Instandhaltungskapazitäten werden in Einheiten gemessen. Jede Mine, die Sie bauen, produziert Rohstoffe. Sie benötigen 20 Einheiten Produktionsmaterial, um eine Mine zu bauen, haben aber keine Wartungskosten. (Dies ist zu Anfang des Spiels wichtig, wenn Sie Minen und Raffinerien bauen, um Ihre Instandhaltungskapazität zu erhöhen).

Raffinerien kosten 20 Einheiten Produktionsmaterial und verursachen ebenfalls keine Instandhaltungskosten. Raffinerien produzieren Produktionsmaterial aus den Rohstoffen, die in den Minen gefördert werden. Sie brauchen Produktionsmaterial, um alles andere zu bauen. Die Verbindung aus Minen und Raffinerien produziert Instandhaltungskapazitäten, die Sie benötigen, um Ihre Anlagen, Truppen und Flotten zu erhalten. Minen und Raffinerien müssen sich nicht im gleichen System befinden, um

PRODUKTIONSMATERIAL UND INSTANDHALTUNGSKAPAZITÄT

Alle Anlagen, Schiffe, Truppen oder Spezialeinheiten sind von der Produktion veredelter Rohstoffe, den sogenannten Produktionsmaterialien, abhängig. Diese Materialien werden produziert und dann aus dem verfügbaren Vorrat entnommen, um Fabriken, Ausbildungseinrichtungen oder Werften zu bauen. Wenn Sie allerdings nicht über genug Materialien verfügen, verlangsamt sich die Produktion, bis wieder für ausreichend Nachschub gesorgt ist. Wenn eine Anlage fertiggestellt ist, gelten die benutzten Materialien als aufgebraucht.

Bis auf die Minen und Raffinerien benötigen alle Anlagen, Schiffe und Truppen Instandhaltungskapazitäten, um aktiv zu bleiben. Im Gegensatz zu den Rohstoffen und raffinierten Materialien, die täglich in einem gleichmäßigen Strom produziert werden, gleicht die Instandhaltungskapazität eher einem Sammelbecken. Jede Kombination aus Mine und Raffinerie leistet eine einmalige Abgabe von 50 Einheiten in diesen Pool. Genauso entnehmen alle Anlagen, Truppen und Schiffe einmalig eine bestimmte Zahl Einheiten. Sobald Sie eine bestimmte Anlage/militärische Einheit bauen, wird die entsprechende Menge an Einheiten aus dem Pool abgezogen. Der Instandhaltungsmonitor zeigt an, wieviel ungenutzte Kapazität zur Verfügung steht.

Je mehr Erhaltungseinheiten eine Mine oder Raffinerie beisteuern muß, desto langsamer wird Sie Rohstoffe oder Produktionsmaterial produzieren. Der gleiche Effekt tritt ein, wenn die Loyalität der Bevölkerung in einem System zurückgeht.

zusammenzuarbeiten. Raffinerien, die sich in einem beliebigen Ihrer Systeme befinden, verarbeiten automatisch die Materialien, die in jedem anderen Ihrer Systeme gefördert wurden.

Ihr gegenwärtiger Vorrat an Ressourcen wird am oberen Rand des Bildschirms angezeigt (Abb. 3.22).



ABB. 3.22: RESSOURCENANZEIGEN

ANLAGEN BAUEN

Um eine beliebige Anlage zu bauen, benötigen Sie eine Fabrik. Im Produktionsfenster (Abb. 3.24) können Sie sehen, ob ein System über eine Fabrik verfügt. Um das Herstellungs- und Produktionsfenster aufzurufen, doppelklicken Sie auf das entsprechende Symbol oben links über einem System (Abb. 3.23).

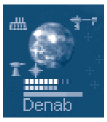


ABB. 3.23

Um diese Fabrik zu aktivieren, rechtsklicken Sie auf **„Anlagen im Bau“**. Klicken Sie dann auf **„bauen“**. Dadurch wird ein Fenster aufgerufen, in dem Sie bestimmen können, was für eine Anlage gebaut werden soll (Abb. 3.25).

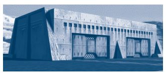
Um zu sehen welche Möglichkeiten es gibt, klicken Sie auf den Pfeil unter der dargestellten Anlage. Die Anlagen in diesem Spiel sind entweder Herstellungs- und Produktionsanlagen (die etwas für das Spiel produzieren) oder Defensiveinrichtungen. Die Defensiveinrichtungen werden später in diesem Kapitel unter „Verteidigung“ genauer beschrieben. Im folgenden nun eine Liste der Herstellungs- und Produktionsanlagen, die Sie bauen können. Nicht alle Anlagen stehen von Beginn an zur Verfügung. Fortschrittliche Anlagen sind nur dann verfügbar, wenn die entsprechenden Technologien von der Abteilung für Forschung und Entwicklung bereits entwickelt wurden.



MINEN: Erschließen Ihnen die Rohstoffe eines Systems.



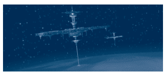
RAFFINERIEN: Verarbeiten das geschürfte Material zu Produktionsmaterial, welches dazu genutzt wird, alle Arten von Anlagen zu bauen.



FABRIKEN: Erbauen andere Anlagen. Zwei Fabriken verdoppeln die Geschwindigkeit, drei verdreifachen die Geschwindigkeit und so weiter.



KASERNEN: Bauen Truppen und Spezialeinheiten auf. Je mehr Kasernen Sie besitzen, desto schneller verläuft dieser Vorgang (s.o.).



ORBITALE WERFTEN: Erbauen Großkampfschiffe und Jäger. Schiffe werden später in diesem Kapitel über Truppen und Flotten ausführlicher behandelt. Je mehr Werften Sie besitzen, desto schneller verläuft der Herstellungsprozeß (s.o.).



ERWEITERTE FABRIKEN: Erbauen andere Anlagen. Sie bauen effektiver als „normale“ Fabriken.



ERWEITERTE KASERNEN: Bilden Truppen und Spezialeinheiten aus. Sie arbeiten effektiver als „normale“ Kasernen.



ERWEITERTE WERFTEN: Erbauen Großkampfschiffe und Jäger. Sie arbeiten effektiver, als „normale“ Werften.

Das Sektorfenster für dieses System anzeigen.

Schließen

Minimieren



Zeigt an, was sich gerade im Bau befindet, wieviel davon gebaut wird und wohin die fertige Anlage/Einheit gebracht werden soll. Rechtsklicken Sie auf diesen Bereich, um der Fabrik Anweisungen zu geben

Dieser Fortschrittsbalken zeigt an, wie weit die bisherige Konstruktion fortgeschritten ist. Wenn mehrere Einheiten gebaut werden sollen, zeigt die Leiste nur den Status der aktuellen Anlage an.

Die erste Zahl bezieht sich auf die an diesem Standort bereits vorhandene Fabrik, die zweite Zahl schließt die gerade im Bau befindliche Fabrik mit ein.

ABB. 3.24 PRODUKTIONSÜBERSICHT



Anlage, die gebaut werden soll.

Klicken Sie hier, um eine Liste der Anlagen einzusehen.

Menge des Produktionsmaterials, das für die Anlage gebraucht wird.

Voraussichtliche Zeit bis zur Fertigstellung.

Menge an Instandhaltungskapazität, die benötigt wird.

Dauer bis die fertige Anlage/Einheit aufgestellt werden kann (Wenn sich der Zielort in einem anderen System befindet).

Wählen Sie die Anzahl der Anlagen aus, die nacheinander gebaut werden sollen.

Bau beginnen.

Ruft den Enzyklopädieeintrag für diese Anlage auf.

Abbrechen.

ABB. 3. 25 PRODUKTIONSAUSWAHL

Sie können eine Fabrik beauftragen, mehr als eine Anlage zu bauen, indem Sie auf **„Anzahl“** klicken. Die Einheiten werden nacheinander gebaut. R2-D2 oder SD-7 informieren Sie jedesmal, wenn eine Anlage aufgestellt wurde. ***HINWEIS: Wenn Sie mehrere Anlagen auf einmal ordern, wird die jeweilige Instandhaltungskapazität zu dem Zeitpunkt abgezogen, wenn Sie den entsprechenden Befehl geben.***

Im Auswahlfenster wird die geschätzte Zeit bis zur Fertigstellung angezeigt. Die Anzeige geht vom „Idealfall“ aus - der Konstruktionsvorgang verlangsamt sich, wenn Sie nicht über ausreichendes Material verfügen und wird unterbrochen, falls das System belagert wird oder sich in Aufruhr befindet.

Den Herstellungsvorgang unterbrechen

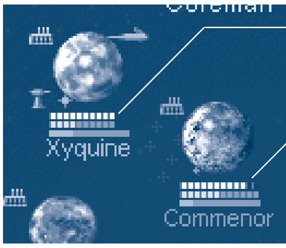
Sie können den Herstellungsvorgang jederzeit unterbrechen, indem Sie im Feld für **„Anlagen im Bau“** rechtsklicken und dann auf **„Stop“** klicken. Das Feld wird geleert und Sie erhalten die verbrauchten Instandhaltungskapazitäten zurück.

TIP

Wenn Sie ein neues Projekt starten, wird der vorherige Auftrag gelöscht und Sie erhalten die frei werdenden Instandhaltungskapazitäten zurück.

Das gewünschte System bestimmen

Sie können in jedem Ihrer Systeme Anlagen bauen, indem Sie im Feld **„Anlagen im Bau“** rechtsklicken und die Option **„Ziel“** auswählen. Klicken Sie auf das gewünschte System. Damit Sie dort eine Anlage bauen können, muß das System über ausreichend Energie verfügen. Energie wird im Sektorfenster durch blaue und weiße Quadrate dargestellt (Abb. 3.26). Mit jeder Anlage, die Sie bauen, wird ein blaues in ein weißes Quadrat umgewandelt und um so weniger Energie steht Ihnen dort zur Verfügung.



Xyquine ist voll ausgelastet, es verfügt über keinen Platz für weitere Anlagen mehr.

Commenor hat dagegen noch Raum für zwei weitere Anlagen.

ABB. 3.26: DAS SEKTORFENSTER ZEIGT DIE RESSOURCEN DER SYSTEME IN DIESEM SEKTOR

HINWEIS: Wenn Sie in einem System eine Mine errichten wollen, müssen dort Rohstoffe vorhanden sein. Diese werden durch rote Quadrate repräsentiert (Abb. 3.26). Minen erscheinen als gelbe Quadrate.

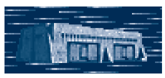
DIE SCHALTFLÄCHEN FÜR HERSTELLUNG UND PRODUKTION

Bis jetzt haben wir uns mit der Schaltfläche für Herstellung und Produktion beschäftigt, die beim Öffnen des Herstellungsfensters automatisch aktiviert wird. Die anderen Schaltflächen (Abb. 3.27) zeigen Ihnen die Produktionsanlagen, die sich in dem jeweiligen System befinden. Beachten Sie, daß ausgeblendete Schaltflächen darauf hinweisen, daß sich keine Anlagen dieser Art in dem System befinden. Wenn Sie auf die Anlagen rechtsklicken, können Sie, mittels des nun erscheinenden Menüs, Anweisungen geben.

Wählen Sie die Option **„Enzyklopädie“**, um den Eintrag zu dieser Anlage einzusehen. Klicken Sie auf **„Status“**, um sich über den gegenwärtigen Status der Anlage zu informieren (Abb. 3.28). Die Statusanzeige ist besonders dann von großem Nutzen, wenn die betreffende Anlage noch im Bau befindlich ist oder sich bereits im Transit befindet. Die Anzeige gibt an, wie lange noch gebaut wird, beziehungsweise wie lange es voraussichtlich noch dauern wird, bis die Anlage ihren Zielort erreicht hat. Die Abbildung dieser Anlage zeigt an, ob sie fertiggestellt ist, im Bau befindlich oder unterwegs ist.


ANLAGE IST FERTIGGESTELLT


ANLAGE WIRD GEBAUT


ANLAGE IST UNTERWEGS

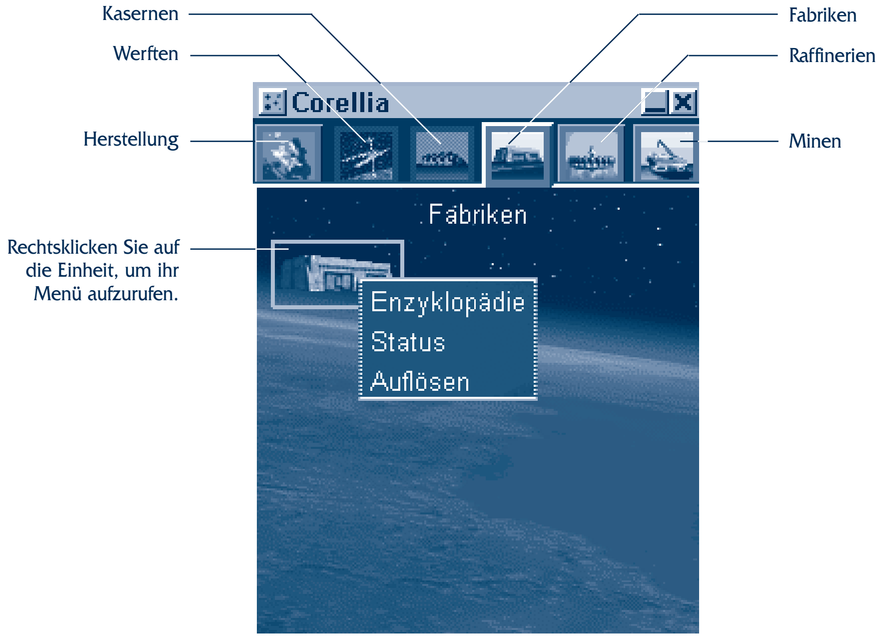


ABB. 3.27: SCHALTFLÄCHEN IM HERSTELLUNGS- UND PRODUKTIONSFENSTER

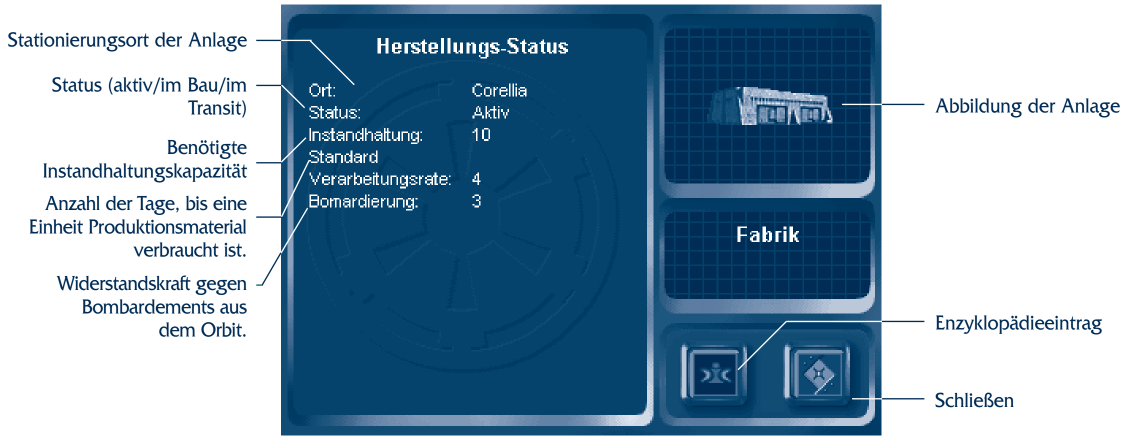


ABB. 3.28: STATUSFENSTER EINER FABRIK

ANLAGEN VERSCHROTTEN

Wenn Sie eine Anlage loswerden wollen, können Sie diese Einrichtung verschrotten. Sie erhalten dann die gesamten Instandhaltungskapazitäten und einige der verbrauchten Materialien zurück. Das Verschrotten einer Anlage setzt Energievorräte in dem betreffenden System frei. Sie können beispielsweise eine Mine aufgeben, damit Sie eine Fabrik bauen können oder eine Kaserne aufgeben, um sie durch eine erweiterte Kaserne zu ersetzen.

Sie können außerdem eine Anlage aufgeben, wenn Sie nur noch über wenig Instandhaltungskapazitäten oder Produktionsmaterial verfügen. Rechtsklicken Sie auf die Einheit und wählen Sie **„auflösen“**.

Sie können auf diese Weise jede Anlage, jede Truppe und jedes Schiff ausmustern.

TIP

Wenn Sie nicht über genügend Instandhaltungskapazität verfügen, um alle Ihre Großkampfschiffe, Truppen und Anlagen zu versorgen, wird Star Wars Rebellion automatisch beginnen, bestimmte Anlagen/ Einheiten zu verschrotten, beziehungsweise aufzugeben.

FABRIKEN RESERVIEREN

Wenn Sie im Feld **„Anlagen im Bau“** rechtsklicken, werden Sie sehen, daß es die Möglichkeit gibt, Fabriken zu „reservieren“. Wenn Sie Ihrem Droiden die Produktion von Instandhaltungskapazität übertragen haben, wird er diese Fabrik nicht benutzen, um Minen oder Raffinerien zu bauen. Sie könnten möglicherweise so verfahren, um eine Fabrik für Ihre eigenen Zwecke verfügbar zu halten.

STATUS DER FABRIK

Eine der Optionen, die Sie aufrufen können, wenn Sie im Feld „Anlagen im Bau“ rechtsklicken, ist „Status“. Wenn Sie diese Option anklicken, erscheint im Fenster eine Statusanzeige für die betreffende Anlage (Abb. 3.29). Die Anzeige teilt Ihnen mit, wann die Fabrik fertiggestellt wird.

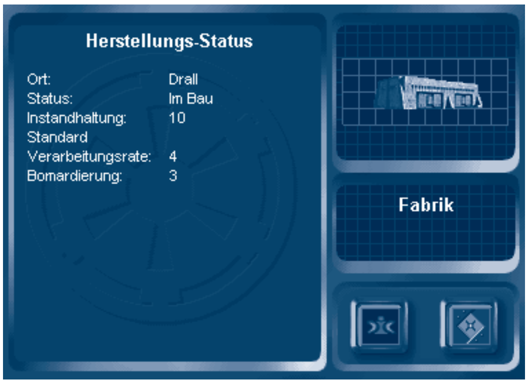


ABB. 3.29: STATUS DER ANLAGEN IM BAU (FABRIKSTATUS).

HILFSMITTEL ZUR ORGANISATION

Die Kontrolle von Minen und Raffinerien ist ein entscheidender Bestandteil des Spiels. Genauso wichtig ist die optimale Nutzung der Ressourcen. Hier nun einige Hilfsmittel, die Ihnen dabei helfen werden.

Untermenüs für Ressourcen und Herstellung im GID

- RESSOURCEN: Die Anzeige im GID verändert sich, so daß größere Sterne entsprechend verfügbare Energie, Rohstoffe, Minen oder Raffinerien repräsentieren (Abb. 3.30).
- HERSTELLUNG: Das GID zeigt Werften, Kasernen oder Fabriken eines Systems als größere Sterne an (Abb. 3.31).

Sie können Ihre Auswahl darüber hinaus einschränken, so daß nur jene Werften, Kasernen oder Fabriken im GID erscheinen, die im Augenblick nicht genutzt werden.

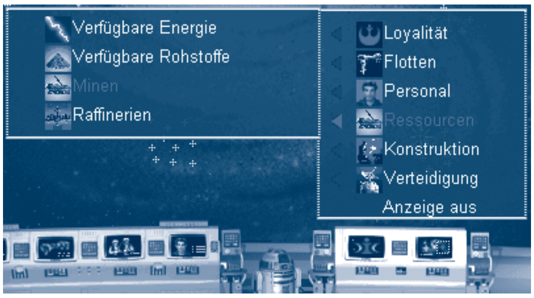


ABB. 3.30 UNTERMENÜ FÜR RESSOURCEN



ABB. 3.31 UNTERMENÜ FÜR HERSTELLUNG

Ressourcenanzeigen

Die Anzeigen für Ressourcen, Produktionsmaterial und Instandhaltungskapazität, ganz oben im Bildschirm (Abb. 3.32), zeigen die aktuelle Verfügbarkeit dieser Ressourcen an.



ABB. 3.32 RESSOURCENANZEIGEN

Das Sektorfenster

Das Sektorfenster (Abb. 3.33) zeigt an, wieviel Rohstoffe, Minen und Energiereserven verfügbar sind.

Lassen Sie sich von Ihrem Droiden helfen

Nutzen Sie C-3PO oder IMP-22. Rechtsklicken Sie auf den Droiden, um das Hilfsmenü aufzurufen (Abb. 3.34). Das Menü enthält einige äußerst hilfreiche Spezialfunktionen, die Ihnen die Verwaltung von Produktion und Ressourcen erleichtern.

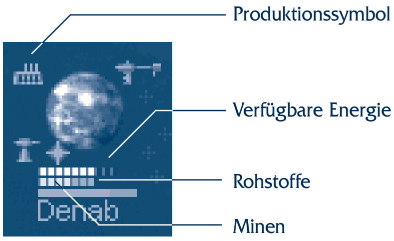


ABB. 3.33 EIN SYSTEM IM SEKTORFENSTER

- ANLAGEN BAUEN: Klicken Sie im Menü auf diesen Punkt, um eine beliebige Anlage in einem System Ihrer Wahl zu bauen. Der Mauszeiger verwandelt sich in ein Fadenkreuz. Klicken Sie auf das System, in dem Sie die neue Anlage bauen wollen. Das Fenster mit der entsprechenden Auswahl erscheint. Dies ist das gleiche Fenster, das aufgerufen wird, wenn Sie einer Fabrik eine direkte Anweisung geben. Wenn Sie eine Auswahl treffen und auf die entsprechende Markierung klicken, wird der Droide die nächstliegende Fabrik beauftragen, den Job zu erledigen. Natürlich funktioniert das nur, wenn eine Fabrik verfügbar ist.



ABB. 3.34 DAS DROIDEN-HILFSMENÜ

- GALAXISÜBERSICHT: Diese Option gibt Ihnen Informationen über Anlagen, Schiffe, Truppen, Raumjäger und Spezialeinheiten. Klicken Sie hier, um die unten gezeigte Abbildung 3. 35 einzusehen.
- PRODUKTION VERWALTEN: Diese Option überträgt Ihrem Droiden einen Teil der Arbeit. Wenn Sie „Produktion verwalten" auswählen, wird C-3PO oder IMP-22 überall dort Minen und Raffinerien bauen, wo er verfügbare Energiereserven und Rohstoffe vorfindet. Er wird an den Standorten beginnen, die der Fabrik am nächsten sind und sich von da aus weiter vorarbeiten. Der Droide wird daran arbeiten, die Anzahl der Minen und Raffinerien aufeinander abzustimmen und die Instandhaltungskapazität zu vergrößern. Er wird dazu allerdings keine Minen oder Raffinerien verschrotten. Sobald die Verwaltungsfunktion einmal aktiviert ist, wird er nicht ruhen, bis keine Energie- und/oder Rohstoffvorkommen mehr vorhanden sind oder bis Sie ihn deaktivieren.

Loyalität und Kontrolle

In **Star Wars Rebellion** ist Loyalität die Maßeinheit dafür, wie stark ein System Ihre Seite unterstützt. Schlüsselsysteme - Coruscant, Yavin und das Hauptquartier der Allianz beispielsweise - beginnen das Spiel komplett auf ihren jeweiligen Seiten. In den meisten anderen Fällen, unterstützt allerdings zumindest ein Teil der Bevölkerung den Gegner. Wie stark ein System mit Ihrer Seite sympathisiert kann sich im Spielverlauf ändern. Kontrolle ist in **Star Wars Rebellion** eng mit dem Konzept der Loyalität verbunden: Die Seite, die ein System kontrolliert, kann dort Truppen stationieren oder Ressourcen abziehen. Systeme, die nicht vom Imperium oder von der Allianz kontrolliert werden, sind neutral.

Neutrale Systeme unterstützen keine Seite besonders stark. Indem Sie in einem neutralen System die Loyalität erhöhen, können Sie den Planeten unter Ihre Kontrolle bringen.

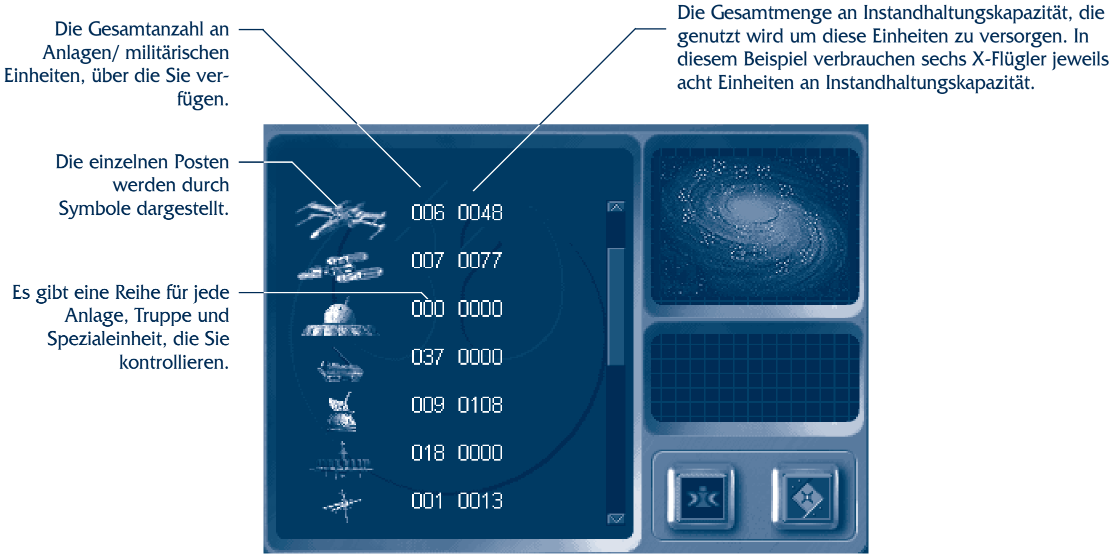


ABB. 3.35 DIE GALAXISÜBERSICHT

Wenn ein von Ihnen kontrolliertes System Ihre Seite nicht allzu stark unterstützt, kann es sein, daß Schmuggler damit beginnen, Ressourcen aus den Minen und Raffinerien des Systems zu stehlen. Ressourcen, die auf diese Weise gestohlen werden, kommen Ihrem Gegner zugute.

Sie können die Kontrolle über ein System, in dem die Loyalität nicht stark genug ist, übernehmen, indem Sie dort Truppen stationieren. Um dies zu tun, müssen Sie das System angreifen. (Lesen Sie den Abschnitt über das offensive Spiel, später in diesem Kapitel).

Beachten Sie, daß ein System zwar mit Hilfe von Truppen kontrolliert werden kann, die Geschwindigkeit mit der Minen und Raffinerien Rohstoffe und Produktionsmaterial herstellen und die Wahrscheinlichkeit, daß diese Stoffe Ihnen gestohlen werden, von der Loyalität in einem System abhängig sind. Die Kontrolle eines Systems durch Truppen, bei Abwesenheit von Loyalität, hat also gravierende Nachteile. (Schmuggel kann reduziert werden, indem Sie Regimenter, Schiffe und Raumjäger in dem System stationieren).

Es gibt außerdem noch unbewohnte Systeme. Diese können Sie übernehmen, indem Sie dort ein oder mehrere Truppenregimenter stationieren. Das System wird allerdings, wenn Sie so verfahren, nur solange unter Ihrer Kontrolle bleiben, wie die Regimenter in dem System präsent sind, da das System an sich, immer noch unbewohnt ist.

Sobald die erste Anlage ein unbewohntes System erreicht, zieht der Planet eine Bevölkerung an, die Ihre Seite hundertprozentig unterstützt. Es ist daher eine gute Idee, in einem von Ihnen kontrollierten, unbewohnten System so schnell wie möglich eine Anlage zu erbauen, damit der Planet eine Bevölkerung erhält und die Kontrolle des Systems nicht länger von der ständigen Anwesenheit eines Truppenregimentes abhängig ist.

Im folgenden die Schlüsselfaktoren, welche die Loyalität in **Star Wars Rebellion** beeinflussen.

- DIPLOMATISCHE MISSIONEN: Wenn Sie einen Ihrer Charaktere auf eine diplomatische Mission in ein System schicken, kann dies die Loyalität für Ihre Seite verstärken. Sie können keine diplomatischen Missionen in feindliche Systeme unternehmen.
- UNTERDRÜCKUNG VON AUFSTÄNDEN: Missionen zum Unterdrücken von Aufständen, werden auch die Loyalität in dem System erhöhen (allerdings sehr viel langsamer als diplomatische Missionen). Sie können solche Missionen jedoch, anders als diplomatische Missionen, nur auf Systeme anwenden, die sich in Aufruhr befinden. Sie werden helfen, die Aufstände zu beenden.
- ANDERE SYSTEME IM SEKTOR: Veränderungen der Loyalität in einem System können sich auf die Loyalität in einem anderen System auswirken. Es kann daher sein, wenn Sie die Kontrolle über ein System allein mit Hilfe der Bevölkerung erlangen, (also keine Truppen abziehen oder stationieren, um die Loyalität zu beeinflussen) daß andere Systeme diesem Beispiel folgen. Andererseits bedeutet das auch, daß andere Systeme in dem Sektor neutral werden können, wenn der Gegner mit Hilfe der gleichen Taktik ein System übernimmt. Sogar neutrale Systeme könnten zu Ihrem Gegner überlaufen.
- EIN SYSTEM AUFGEBEN: Wenn Sie das letzte Truppenregiment von einem System abgezogen haben und das System sich daraufhin Ihrer Kontrolle entzieht, kann es sein, daß Sie im gesamten Sektor Loyalitätsverluste erleiden.
- TRUPPENREGIMENTER: Die ersten Truppen, die Sie nach einem Angriff auf einem Planeten stationieren, verringern die Loyalität für Ihre Seite. (Gilt nicht, wenn die Loyalität bereits stark ist). Wenn Sie jedoch das Imperium spielen, wird die Anwesenheit von Truppen die Unterstützung für Ihre Seite langsam vergrößern (solange sich kein Aufstand anbahnt). Da Sie einen Planeten mit Truppen angreifen müssen, um ihn mit

Spielverlauf

Gewalt einzunehmen, wird dies zu einem Rückgang der Loyalität führen.

- EINE SCHLACHT VERLIEREN: Der Verlierer einer Schlacht wird im gesamten Sektor, in dem der Kampf stattfand, einen Rückgang der Loyalität erleben. Das Ausmaß des Verlustes hängt davon ab, wieviel Schiffe und Truppen Sie, in Relation zu Ihrem Gegner, verloren haben. Jedesmal, wenn Sie im Kampf ein Großkampfschiff oder Truppen verlieren, wird die Loyalität der Bevölkerung des jeweiligen Sektors zurückgehen.
- AUFSTÄNDE: Je länger ein Aufstand in einem Ihrer Systeme andauert, desto größere Loyalitätsverluste werden Sie erleiden.
- BLOCKADEN: Wird ein System belagert, wirkt sich das auch auf die Loyalität aus. Verhängt der Feind eine Blockade über einen Ihrer Planeten, wird die Bevölkerung Sie noch stärker unterstützen.
- ZIVILE SCHÄDEN BEI BOMBARDEMENTS: Wenn Sie während eines Bombardements zivile Anlagen (jede beliebige Einrichtung oder Fabrik) beschädigen, wird sich das negativ auf die Loyalität Ihrer Seite auswirken. Bei jedem militärischen Einsatz kann es zu nicht beabsichtigten Beschädigungen ziviler Anlagen kommen.
- TODESSTERN: Die Anwesenheit eines Todessterns in einem Sektor erleichtert es dem Imperium, die Kontrolle über die Systeme dieses Sektors zu behalten. Setzt man den Todesstern ein, um einen Planeten auszulöschen, verringert das die Loyalität in der gesamten Galaxis, nicht nur in dem betreffenden Sektor.
- DAS HAUPTQUARTIER VERLIEREN: Wenn Sie Ihr Hauptquartier verlieren, weil es erobert (Coruscant) oder zerstört (Rebellen HQ) wurde, erleiden Sie sofort erhebliche Loyalitätsverluste in dem Sektor. Falls Sie das Hauptquartier in einen anderen Sektor verlegen, werden Sie im ursprünglichen Sektor etwas an Loyalität verlieren.

GARNISONSANFORDERUNGEN

Truppenregimenter, die in einem System stationiert sind, bilden eine Garnison. Wenn ein von Ihnen kontrolliertes System Ihre Seite nicht stark unterstützt, (beispielsweise weil Sie es mit Gewalt übernommen haben) bestehen wahrscheinlich Garnisonsanforderungen.

Garnisonsanforderungen werden unter der Schaltfläche für Truppenregimenter, in der Defensivübersicht eines Systems, aufgeführt. Eine Garnisonsanforderung von zwei bedeutet, daß Sie mindestens zwei Regimenter benötigen, um die Kontrolle zu behalten. Wenn die Garnisonsanforderungen nicht erfüllt werden, kann es in dem System zu Aufständen kommen.

AUFSTÄNDE:

In einem von Ihnen kontrollierten System kann es zu Aufständen kommen, wenn die Garnisonsanforderungen nicht erfüllt werden. Systeme in Aufruhr werden durch ein Flammensymbol, links neben der Systemdarstellung, gekennzeichnet (Abb. 3.36).

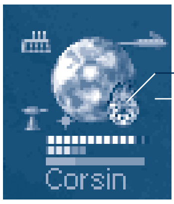


ABB. 3.36. SYMBOL FÜR AUFRUHR

Während sich ein System in Aufruhr befindet, wird die Produktion unterbrochen und einige Missionen in diesem System scheitern. Systeme in Aufruhr stellen weitaus höhere Garnisonsanforderungen. Wenn ein Aufstand zu lange andauert, kann es sein, daß Sie Truppen, Anlagen und schließlich die Kontrolle über dieses System verlieren. Um einen Aufstand zu unterdrücken, müssen Sie entweder mehr Truppen entsenden oder einen Ihrer Charaktere auf eine entsprechende Mission schicken.

HINWEIS: Ein Aufstand ist die bewaffnete Antwort auf Ihre Anwesenheit in diesem System. Ihre Truppen und Charaktere befinden sich in der Gefahr, gefangengenommen oder getötet zu werden.

Umgekehrt können Sie versuchen, in einem feindlichen System einen Aufstand anzustiften, indem Sie einen Ihrer Charaktere auf eine dementsprechende Mission schicken.

INFORMATIONSQUELLEN ÜBER LOYALITÄT

Das Sektorfenster (Abb. 3.36) ist Ihre Hauptinformationsquelle in Bezug auf Loyalität. Die Menge von Grün und Rot in der Loyalitätsanzeige unter jedem System gibt an, wie sich die Loyalität zwischen der Rebellen-Allianz und dem Imperium aufteilt und wie empfänglich ein neutrales System dafür ist, für Ihre Seite gewonnen zu werden.

Um einen Überblick über die Loyalität in der gesamten Galaxis zu erhalten, wählen Sie **„Loyalität“** im entsprechenden Menü der Galaxisübersicht. Größere Sterne in dieser Ansicht kennzeichnen Systeme mit starker Loyalität für Ihre Seite, unabhängig davon, wer das System kontrolliert. Sie können außerdem **„Aufstände“** aus diesem Menü wählen, um zu sehen, welche Systeme sich in Aufruhr befinden.

Charaktere, Spezialeinheiten und Missionen

Die Charaktere in **Star Wars Rebellion** tragen nicht nur viel zur Atmosphäre des Spiels bei, sondern sind auch entscheidend für den Spielverlauf. Jeder Charakter hat spezielle Fähigkeiten und Stärken, die Sie nutzen können, um Ihre Strategie zu erweitern. Charaktere können Kenntnisse in Diplomatie, Spionage, im Kampf oder besondere Führungsqualitäten besitzen. Dieser Abschnitt behandelt Charaktere und Missionen im Detail. Sie werden außerdem sehen, wie Charaktere ihre Fähigkeiten erweitern können und wie stark die Macht in bestimmten Charakteren ist.

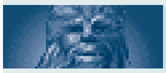
CHARAKTERE ZU SPIELBEGINN

Sie starten das Spiel mit bestimmten Anfangscharakteren. Weiter unten folgt eine Auflistung der Charaktere für beide Spielparteien.

Jedes Spiel beginnt ein wenig anders, und die Charaktere befinden sich an verschiedenen Orten. Sie verfügen außerdem über einen zusätzlichen Charakter für ein einfaches Spiel, zwei für ein großes und drei für ein sehr großes Spiel. Diese Charaktere werden zufällig ausgewählt und plaziert. Zusätzlich können Sie Missionen mit dem Ziel starten, neue Charaktere für Ihre Seite zu rekrutieren. Diese Option wird später in diesem Kapitel detaillierter beschrieben. Insgesamt gibt es 30 mögliche Charaktere für jede Seite.

NUTZEN SIE DIE MACHT!

Die Macht ist eine gewaltige Kraft in der Galaxis, die einige Charaktere nutzen können, um ihre eigenen Fähigkeiten zu verstärken. Charaktere, welche die Macht nutzen, können - wenn die Macht in ihnen stark genug ist - eingesetzt werden, um feindliche Charaktere mit der gleichen Fähigkeit aufzuspüren und ihre Pläne zu durchkreuzen. (Falls sie sich im selben System befinden). Charaktere, in denen die Macht stark genug ist, heilen außerdem schneller als „normale“ Charaktere. Es gibt fünf Stufen der Macht: Unerfahren, Novize, Jedischüler, Jedi-Ritter und Jedi-Meister. In einigen Charakteren kann die Macht stark sein, ohne daß diese sich dessen bewußt sind. Luke Skywalker hat die Fähigkeit, Allianzcharaktere zu entdecken, welche die Macht nutzen können, während Darth Vader in der Lage ist, Charaktere mit dieser Fähigkeit im Imperium auszumachen. Luke oder Vader können nur dann herausfinden, ob ein Charakter über ein solches Potential verfügt, wenn sie sich im selben System oder Schiff befinden wie er. Wenn das

CHARAKTERE ZU SPIELBEGINN AUF ALLIANZSEITE (beginnen auf Yavin, außer Mon MOTHMA)		
	**Prinzessin Leia**	Sehr gute Führungsqualitäten und ausgeprägtes diplomatisches Gespür.
	**Luke Skywalker**	Kriegsveteran, außerdem geschickt in Spionage und Diplomatie. Luke Skywalker kann die Macht nutzen; seine Fähigkeiten können sich daher während des Spielverlaufes noch weiter verbessern.
	**Han Solo**	Sehr gut in Kampf und Spionage, überdurchschnittliche Führungsqualitäten. Unglücklicherweise hat er immer noch das lästige Problem, daß auf seinen Kopf ein Preis ausgesetzt ist.
	**Wedge Antilles**	Gut in Kampf, Spionage und gute Führungsqualitäten.
	**Chewbacca**	Chewbacca ist gut in Kampf und Spionage.
	**Jan Dodonna**	Jan Dodonna verfügt über eine Vielzahl von Fähigkeiten, darunter Kampf, Diplomatie und Führungsqualitäten.
	**Mon Mothma**	Als Präsidentin der Allianz ist Mon Mothma in außergewöhnlicher Weise in den Bereichen Führung und Diplomatie befähigt. Sie hält sich zunächst im Hauptquartier der Allianz auf, das sich mit jedem neuen Spiel in einem anderen abgelegenen Sektor der Galaxis befindet.

geschieht, werden Luke Skywalker oder Darth Vader eine entsprechende Meldung machen (Abb. 3.37). Während Vader von Anfang an in der Lage ist, die Macht in anderen zu spüren, ist Luke dazu anfangs noch nicht stark genug. Außerdem erlangt Luke diese Fähigkeit, potentielle Träger der Macht zu entdecken, bevor er stark genug ist, andere in der Nutzung der Macht zu unterweisen.

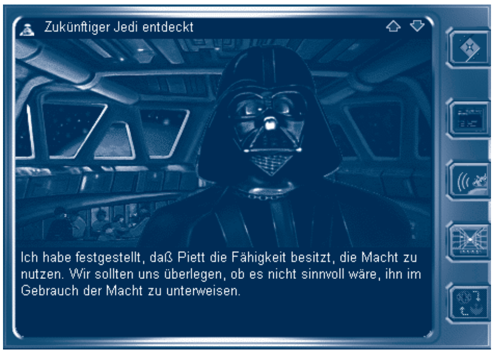
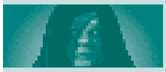
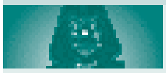


ABB. 3.37 MIT DER MACHT VERTRAUTE CHARAKTERE SIND IN DER LAGE, POTENTIELLE SCHÜLER DER MACHT ZU ENTDECKEN

CHARAKTERE ZU SPIELBEGINN AUF IMPERIUMSEITE (Zufällig positioniert. Ausnahme: Imperator)		
	**Imperator Palpatine**	Extrem gute Werte in Führung, Kampf und Diplomatie. Hohe Machteinstufung. Beginnt das Spiel immer auf Coruscant.
	**Piett**	Gute Werte in Kampf und Führung, stark in Diplomatie.
	**Veers**	Gute Werte in Kampf und Führung, Veers kann in der Truppenausbildung eingesetzt werden.
	**Darth Vader**	Gute Werte in Kampf, Diplomatie, Spionage und Führung. Hohe Machteinstufung.
	**Jerjerrod**	Gute Werte in Diplomatie und Führung.
	**Ozzel**	Gute Werte in Kampf, Spionage und Führung.
	**Needa**	Gute Werte in Kampf, Spionage und Führung.

Ein Charakter, der als Träger der Macht neu entdeckt wird, wird zunächst als „unerfahren" eingestuft. Seine anderen Fähigkeiten (Kampf, Spionage, Führungsqualitäten) verstärken sich automatisch. Sie können seine Fähigkeiten noch weiter verbessern, indem Sie den Charakter in der Macht weiter unterweisen lassen. Dazu müssen Sie den Charakter zusammen mit Luke Skywalker oder Darth Vader auf eine spezielle Trainingsmission schicken. Mehr dazu später, unter „Missionen".

Luke beginnt das Spiel immer als Novize. An einem bestimmten Punkt des Spiels wird er allein nach Dagobah fliegen, um dort von Yoda unterwiesen zu werden. Wenn seine Ausbildung erfolgreich ist, wird er bei seiner Rückkehr eine höhere Machteinstufung erreicht haben. Die Ausbildung ist nur dann nicht erfolgreich, wenn Luke sie unterbricht, weil Han von Kopfgeldjägern gefangengenommen und zu Jabbas Palast gebracht wurde.

VERRÄTER

Genau wie Planetensysteme, haben auch Charaktere eine Loyalitätseinstufung, die teilweise davon abhängt, wie stark die Loyalität der gesamten Galaxis Ihrer Seite gegenüber ausgeprägt ist. Unglücklicherweise können Sie die Loyalität eines Charakters nicht direkt überprüfen. Charaktere, die stark in der Macht sind, können Verräter in einer Gruppe aufspüren.

Hauptcharaktere sind sehr loyal und werden Sie niemals verraten. Nachgeordnete Charaktere können dagegen zu Verrätern werden. Wenn Sie einen Verräter auf eine Mission schicken, wird er sie vielleicht sabotieren. Die Loyalität der Charaktere wird vom Spielverlauf beeinflußt und wird stärker, wenn Sie Erfolge erzielen. Die Wahrscheinlichkeit, daß ein Charakter eine Mission verraten wird (oder verräterisch handelt), kann von folgenden Faktoren beeinflußt werden: der Zerstörung des Rebellenhauptquartiers, dem Status von Coruscant (unter Kontrolle des Imperiums oder nicht) und davon, ob Schiffe, Raumjäger oder Truppen in Schlachten, Angriffen und Bombardements zerstört werden.

Wenn ein Charakter während einer Mission als Verräter entlarvt wird, ist es zumeist am besten, den Charakter über sein Pop-up-Menü (rechtsklicken) zu entlassen. Es kann allerdings sein, daß die meisten Ihrer Charaktere gleichzeitig zu Verrätern werden, weil Sie dabei sind, das Spiel zu verlieren. Was dann? Sie werden wohl kaum alle Ihre Charaktere gleichzeitig entlassen wollen. Am besten lassen Sie sie etwas auf einem Planeten „schmoren" und hoffen darauf, daß sich Ihre Gewinnchancen verbessern, so daß verräterische Charaktere wieder loyaler werden und erneut eingesetzt werden können.

HINWEIS: Charaktere in Kommandopositionen werden Sie nicht verraten, selbst wenn ihre Loyalität gering ist.

DER MILLENNIUM FALCON – EFFEKT

Wenn Han Solo allein oder mit anderen Charakteren unterwegs ist (nicht mit Spezialeinheiten) und diese nicht mit einem anderen Raumschiff fliegen, wird davon ausgegangen, daß sie sich auf der Millennium Falcon befinden und sich mit doppelter Geschwindigkeit fortbewegen.

DER THRON DER MACHT – EFFEKT

Wenn der Imperator sich auf Coruscant befindet (nicht in einer Flotte über Coruscant), nicht gefangengenommen wird und Coruscant vom Imperium kontrolliert wird, erhalten alle imperialen Charaktere in der Galaxis einen Bonus in Bezug auf ihre Führungsqualitäten.

LUKES UND LEIAS BESONDERE HERKUNFT UND DAS ENTSCHEIDENDE DUELL

Wenn Luke Darth Vader begegnet, macht er die überraschende Entdeckung über Leias und seine Herkunft. Auch wenn er während dieser Begegnung nicht in Gefangenschaft gerät, wird er dennoch schwer verwundet werden.

Die Verwundung spiegelt wider, wie stark Luke durch diese Begegnung erschüttert wurde. Er kann daher für längere Zeit nicht auf Missionen

oder als Führungscharakter eingesetzt werden. Leias Machtpotential (von Anfang an vorhanden) wird erst entdeckt, wenn Sie von Luke über ihre Herkunft informiert wird. (Anders als bei den „normalen“ potentiellen Charakteren).

Sowohl Luke als auch Leia verfügen über einen Machtbonus, der ihnen eine Flucht aus Gefangenschaft erleichtert. Wenn Luke und Leia sich der Gefangenschaft entziehen, steigen ihre Fähigkeiten im Umgang mit der Macht leicht an. Leia muß sich der Macht bewußt sein, um diesen Bonus zu erhalten. Wenn Luke von seiner Herkunft erfährt, löst das eine Kette von Ereignissen aus, die letztlich zum entscheidenden Duell führt. Wenn Luke das Geheimnis kennt, ein großes Machtpotential besitzt und sich weder Darth Vader noch der Imperator in Gefangenschaft oder auf einer Mission befinden, wird Vader versuchen, Luke zu entführen und ihn vor den Imperator bringen. Wenn diese Bedingungen erfüllt sind, findet das entscheidende Duell statt. Falls Luke verliert, bleibt er in der Gefangenschaft des Imperators. Wenn er gewinnt, nimmt er den Imperator und Vader gefangen und flieht mit ihnen zu einem befreundeten System oder zu einer verbündeten Flotte. Luke wird in dem finalen Duell sehr viel eher Erfolg haben, wenn er über ein großes Machtpotential verfügt.

DIE FÄHIGKEITEN DER CHARAKTERE ERWEITERN

Die einzelnen Charaktere kommen mit bestimmten Fähigkeiten ins Spiel. Ein Charakter kann beispielsweise einen Spionagewert von 69 haben. Sie können diese Werte verbessern, indem Sie den Charakter in einem Bereich Erfahrungen machen lassen. Falls der Charakter diese Mission erfolgreich abschließt, können sich die geforderten Attribute verbessern. Am Ende einer Spionagemission werden sich beispielsweise die Spionagewerte des Charakters verbessern, der den Erfolg herbeigeführt hat. Der höhere Spionagewert des Charakters wird dann wiederum dessen Leistung in der nächsten Spionagemission positiv beeinflussen. Nur ein einzelner Charakter kann eine bestimmte Mission zum Erfolg führen. Wenn eine Spezialeinheit den Erfolg herbeigeführt hat, bekommt keiner der Missionsteilnehmer einen Bonus.

HINWEIS: Bei Charakteren, die sich der Macht bewußt sind, kann sich nach einer erfolgreichen Mission das Machtpotential erhöhen. Allerdings normalerweise nicht stark genug, um eine höhere Machteinstufung zu erreichen

KOMMANDORÄNGE

Sie können einem Charakter mit Kommandorang die Befehlsgewalt über alle Regimenter in einem System oder Schiff, über eine gesamte Flotte oder über alle Jägergeschwader in einer Flotte oder in einem System übertragen. Charaktere mit Kommandorang verbessern Ihre Erfolgschancen im Kampf (taktischer Modus). Mögliche Kommandoränge sind: Admiral, General oder Kommandant.

- ADMIRALE verbessern, im taktischen Spiel, die Reaktionszeit der Schiffe ihrer Flotte. Wenn mehrere Flotten an einer Schlacht beteiligt sind, wird der beste der anwesenden Admirale eingesetzt. Die Anwesenheit eines Admirals erhöht die Feuerkraft der Raumschiffe, verbessert die Manövrierfähigkeit der Großkampfschiffe und hilft dabei, die Missionen der Feinde zu behindern.
- GENERÄLE erhöhen die Kampfkraft von Truppenregimentern im Angriff (Flotte) oder in der Verteidigung. Sie verstärken außerdem die Effektivität der Defensivbatterien. Generäle haben in taktischen Schlachten keinen besonderen Effekt.
- COMMANDER erhöhen im taktischen Spiel die Effektivität und Manövrierfähigkeit der Raumjäger. Sie können einen Kommandanten auch den Defensivjägern eines Systems zuteilen.

Die Angehörigen aller Kommandoränge verstärken die Fähigkeit ihrer Einheiten, feindliche Missionen zu entdecken. Wenn eine feindliche Mission entdeckt wird, verstärkt sich außerdem die Fähigkeit der Einheit, die Feinde gefangenzunehmen oder zu töten. Das Ausmaß, in dem diese Fähigkeiten verstärkt werden, hängt vom Spionage-, beziehungsweise Kampfwert des betreffenden Kommandocharakters ab. In beiden Fällen gilt: Je höher der Wert, desto besser.

TIP

Teilen Sie jedem System, das Sie verteidigen wollen, einen General oder Commander zu.

WENN GUTEN CHARAKTEREN SCHLIMME DINGE WIDERFAHREN

Charaktere können vom Feind gefangengenommen, verletzt oder durch ein Attentat getötet werden (Allianz). Das Symbol eines Charakters zeigt dessen Status an (beachten Sie die Abbildung). Ein Charakter, der einem Anschlag zum Opfer fällt, ist tot. Ein Charakter kann verletzt werden, wenn das Schiff auf dem er sich befindet zerstört wird (als Resultat einer Schlacht, eines Bombardements oder von Sabotage); wenn das System, in dem er sich befindet von einem Todesstern zerstört wird; in einer Begegnung zwischen zwei mit der Macht vertrauten Charakteren; während er flieht oder gefangengenommen wird; oder aufgrund eines Attentatsversuches. Ein verletzter Charakter kann nicht auf Missionen gehen und ist besonders gefährdet, gefangengenommen zu werden. Es besteht immer die Gefahr, daß ein Charakter der verletzt ist, auch getötet wird. Wenn er nicht getötet wird, wird er geheilt, wenn er sich in einem Ihrer Systeme/Schiffe ausruhen kann. Gefangene Charaktere heilen während ihrer Gefangenschaft nicht.

Ein Charakter kann auf unterschiedliche Art und Weise gefangengenommen werden: direkt, durch eine Entführungsmission; indem er während einer Mission im feindlichen Gebiet vom Gegner entdeckt wird; wenn das System, in dem er sich befindet vom Feind übernommen wird und wenn der Charakter versucht, aus einem System zu fliehen, das vom Feind belagert wird. Wenn Sie einen feindlichen Charakter gefangengenommen haben und ihn transportieren wollen, müssen Sie einen Ihrer Charaktere oder eine Spezialeinheit damit beauftragen, als „Gefängniswärter" zu fungieren und den Transport zu begleiten.

STATUSANZEIGEN FÜR EINEN CHARAKTER:



Bereit, in einem System o. Flotte



Im Transit zwischen Systemen



Gefangen



Verletzt

Wenn ein Charakter gefangengenommen wird, kann es sein, daß sich Hilfe auf dem Weg befindet. Sie können die verbleibenden Charaktere und Spezialeinheiten auf eine Rettungsmission schicken. Sie können einen Charakter außerdem retten, indem Sie den Planeten, auf dem er gefangengehalten wird, erobern. Wenn Sie ein Schiff zerstören, auf dem sich ein Gefangener befindet, kann es sein, daß der Charakter wegtreibt (in einer Rettungskapsel) und gerettet werden kann. Er kann aber genauso gut auch getötet werden.

HINWEIS: Es besteht die Möglichkeit, daß Han Solo an einem bestimmten Punkt des Spielverlaufes von Kopfgeldjägern gefangengenommen wird. Wenn das geschieht, werden Luke Skywalker, Leia Organa und Chewbacca automatisch versuchen, ihn zu retten.

SPEZIALEINHEITEN

Eine andere Möglichkeit an Personal für Missionen zu kommen, ist es, in den Kasernen Spezialeinheiten aufzustellen. Spezialeinheiten sind für bestimmte Aufgaben vorgesehen, wie beispielsweise Spionagemissionen und Aufklärungseinsätze. Ihnen fehlt die Vielseitigkeit der Charaktere, und sie können außerdem, anders als diese, ihre Fähigkeiten durch eine erfolgreiche Mission nicht verbessern. Sie sind jedoch leicht aufzustellen und eine sinnvolle Ergänzung der Missionsteams. Um eine Spezialeinheit aufzustellen, müssen Sie eine ungenutzte Kaserne finden, auf diese rechtsklicken und „**bauen**“ auswählen (Abb. 3.38).

In Ausbildungseinrichtungen werden sowohl Truppen als auch Spezialeinheiten aufgestellt. Verwechseln Sie diese also nicht. Truppen dienen speziell zum Aufbau von Garnisonen und zur Abwehr oder Durchführung von Bodenangriffen auf Planeten (Verteidigung bzw. Eroberung). Truppen gehen niemals auf Missionen, und Spezialeinheiten fallen nicht unter die Garnisonsanforderungen eines Systems.

Es gibt noch eine andere Möglichkeit, Spezialeinheiten zu bauen. Rechtsklicken Sie auf Ihren Droiden und wählen Sie „**Truppen**



ABB. 3.38 TRAINIEREN SIE SPEZIALEINHEITEN IN EINEM SYSTEM MIT EINER KASERNE



ABB. 3.39 SIE KÖNNEN IHREN DROIDEN BENUTZEN, UM ANWEISUNG ZUR TRUPPENAUFSTELLUNG ZU GEBEN.

aufstellen“ aus dem Menü (Abb. 3.39). Der Mauszeiger verwandelt sich dann in ein Fadenkreuz, und Sie können ein Zielgebiet auswählen. Wenn dort eine Ausbildungseinrichtung verfügbar ist, wird ein Auswahlmenü erscheinen. Wählen Sie hier die Spezialeinheit aus, die Sie wünschen. Ihr Droide wird die nächste verfügbare Ausbildungseinrichtung beauftragen, diese Einheit herzustellen.
Unten folgt eine Auflistung der Spezialeinheiten in **Star Wars Rebellion** und der Missionen, auf die sie geschickt werden können.

CHARAKTERE UND SPEZIALEINHEITEN FINDEN

Es gibt zwei Möglichkeiten, Ihre Charaktere und Spezialeinheiten (zusammengefaßt Personal genannt) ausfindig zu machen. Die erste ist die Personaldatenbank. Die zweite ist die Galaxisübersicht.

HINWEIS: Sie können Luke nicht lokalisieren, wenn er auf Dagobah ist. Das gleiche gilt für Luke, Leia und Chewbacca, wenn sie sich in Jabbas Palast befinden.

ZUGEHÖRIGKEIT	SYMBOL	SPEZIALEINHEIT	MISSIONSTYP
Allianz		Longprobe Aufklärer	Aufklärung
		Bothanische Spione	Spionage
		Guerillas	Aufstände anzetteln, Aufstände niederschlagen
		Infiltratoren	Entführung, Sabotage, Todesstern-Sabotage, Befreiung
Imperium		Imperiale Späherdrohne	Aufklärung
		Imperialer Spionagedroid	Spionage
		Imperiale Kommandos	Sabotage, Aufstände anzetteln, Aufstände niederschlagen
		Noghri-Kommandos	Entführung, Attentate, Befreiung

Die Personaldatenbank

Nutzen Sie die Personaldatenbank (Abb. 3.40 und Abb. 3.41), um einen bestimmten Charakter oder eine Spezialeinheit zu lokalisieren. Der Schalter für die Personaldatenbank befindet sich unter der Galaxisübersicht. Sie können den Namen des Charakters eingeben oder die Liste scrollen und einen Charakter auswählen. Mittels spezieller Schaltflächen können Sie Listen des alliierten oder des imperialen Personals durchsehen (Abb. 3.42).

Personaldatenbank (aus Sicht des Imperiums)

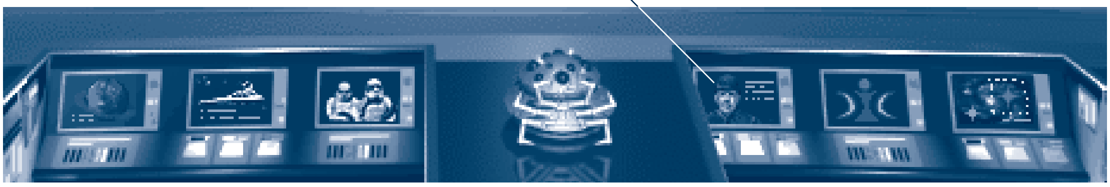


ABB. 3.40 DIE IMPERIALE PERSONALDATENBANK

Personaldatenbank (aus Sicht der Allianz)

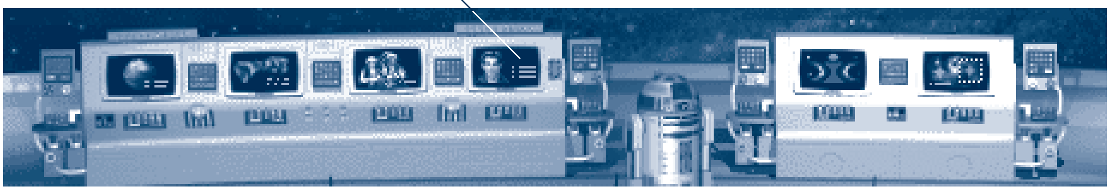


ABB. 3.41 DIE PERSONALDATENBANK DER ALLIANZ

Geben Sie hier den Namen des gesuchten Charakters ein

Mit dieser Schaltfläche listen Sie nur imperiales Personal auf

Mit dieser Schaltfläche listen Sie nur Personal der Allianz auf

Charakterliste



Schließen

Anzeigen: Schließt die Datenbank und ruft das Systemfenster für den gewählten Charakter auf

Charakterliste aufrufen

Spezialeinheitenliste aufrufen

ABB. 3.42 DIE PERSONALDATENBANK FÜR CHARAKTERE

Um die Planetenübersicht für den ausgewählten Charakter zu öffnen, klicken Sie auf **„Anzeigen“** oder doppelklicken auf den Namen des Charakters.

Klicken Sie auf den Schalter für **Spezialeinheiten**, um entsprechende Einheiten zu finden. Diese Darstellung (Abb. 3.43) zeigt alle Ihre Spezialeinheiten und nennt Ihnen deren Aufenthaltsort. Klicken Sie nochmals auf **„Anzeigen“**, um zu dem entsprechenden System zu gehen. Um mehr über einen Charakter zu erfahren, doppelklicken Sie auf den entsprechenden Namen, oder klicken Sie auf „Anzeigen“, um die Systemübersicht (Defensive, Flotte oder Mission) aufzurufen, in welcher der Charakter erscheint. Wenn Sie keine Informationen über einen gegnerischen Charakter besitzen, erscheint auch keine Systemübersicht.

Klicken Sie auf **„Schließen“**, wenn Sie die Systemübersicht für das ausgewählte Personal nicht einsehen wollen.

Charaktere mit Hilfe der Galaxisübersicht finden.

Sie können die (allgemeine) Galaxisübersicht benutzen, um festzustellen, wie Ihr Personal über die Galaxis verteilt ist. Wählen Sie **„Personal“** im Menü des GID, und wählen Sie entweder **„aktives Personal“**, um zu sehen, wo sich Personal auf Missionen oder in Kommandopositionen befindet, oder wählen Sie **„verfügbares Personal“**, um das entsprechende Personal zu lokalisieren.

Personal überprüfen

Es gibt zwei Hauptinformationsquellen über einen Charakter: die Enzyklopädie und die Statusübersicht. Um einen Charakter zu überprüfen, müssen Sie zunächst die Defensivübersicht des Systems aufrufen, in dem sich der Charakter befindet. Doppelklicken Sie auf das Symbol für **„Verteidigung“** eines Systems, das sich links unter der Darstellung des Systems im Sektorfenster befindet (Abb. 3.44).



ABB. 3.44

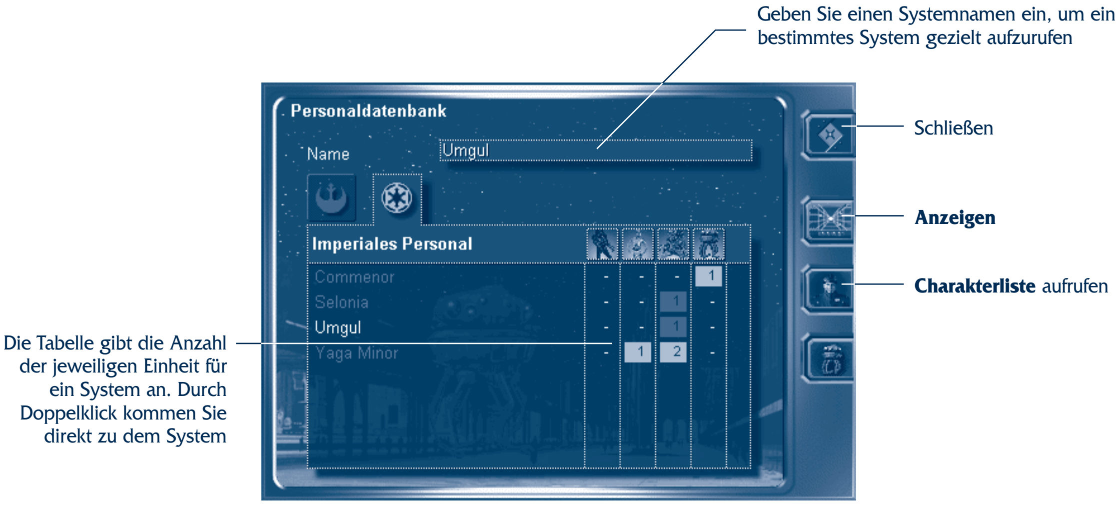


ABB. 3.43 DIE PERSONALDATENBANK FÜR SPEZIALEINHEITEN

Rechtsklicken Sie auf das Symbol eines Charakters, um dessen Menü aufzurufen. Wählen Sie „Enzyklopädie“, um direkt zum passenden Eintrag zu gehen. Die Enzyklopädie gibt Ihnen allgemeine Informationen über den Charakter und informiert Sie über seinen Hintergrund. Die Statusübersicht gibt Ihnen dagegen aktuelle und präzisere Informationen. Rechtsklicken Sie auf den Charakter, um das Menü aufzurufen (Abb. 3.45) und klicken Sie auf **„Status“**.



ABB. 3.45 VERTEIDIGUNGSMENÜ



ABB. 3.46 STATUS FÜR LUKE SKYWALKER

Die Anzeige (Abb. 3.46) enthält folgende Informationen über jeden Charakter:

- NAME: Der Name des Charakters.
- KOMMANDO: Der gegenwärtige Kommandorang des Charakters (falls vorhanden). Viele Charaktere haben das Potential ein Kommando zu übernehmen. Sie müssen ihnen den jeweiligen Rang allerdings erst ausdrücklich zuweisen.
- ZUWEISUNG: die Position, beziehungsweise das Zielgebiet eines Charakters.
- STATUS: Teilt mit, ob ein Charakter Befehle erwartet, sich auf einer Mission oder im Transit befindet etc.
- MACHTEINSTUFUNG: Zeigt, wie gut ein Charakter in der Macht ausgebildet ist (wenn überhaupt).
- DIPLOMATIE/SPIONAGE/KAMPF/FÜHRUNGSQUALITÄT: Diese Werte weisen darauf hin, mit welcher Wahrscheinlichkeit ein Charakter bei den entsprechenden Missionen erfolgreich sein wird.
- F&E Fähigkeiten:
  • Schiffsdesign • Truppenausbildung
  • Anlagendesign
  Einer der Missionstypen ist Forschung und Entwicklung (F&E). Es gibt im Spiel drei Gebiete für Forschung und Entwicklung: Schiffsdesign, Truppenausbildung und Anlagendesign. Die Statusanzeige gibt an, in welchem Bereich (wenn überhaupt) der Charakter über Sachkenntnisse verfügt. Wenn ein Charakter beispielsweise ein „JA“ hinter Truppenausbildung stehen hat, können Sie ihn auf entsprechende Missionen schicken. Weiter Informationen über F&E erhalten Sie später in diesem Kapitel.
- MÖGLICHE KOMMANDORÄNGE:
  • Admiral • General • Commander
  Die Statusanzeige gibt an, für welche Kommandoränge ein Charakter geeignet ist. Um dem Charakter einen Kommandorang zuzuweisen, rechtsklicken Sie auf den Charakter und wählen **„Rang zuweisen“** sowie die gewünschte Option im Untermenü für Ränge.

MISSIONEN

Es gibt in **Star Wars Rebellion** eine Vielzahl von Missionen, auf die Sie Ihre Charaktere schicken können. Sie können einzelne Charaktere oder Spezialeinheiten auf Missionen schicken, oder Missionsteams zusammenstellen. Teams können aus einer Kombination von Charakteren und Spezialeinheiten bestehen. Um ein Team mit einer Mission zu beauftragen, wählen Sie jeden Teilnehmer des Teams aus (halten Sie „Strg" gedrückt, während Sie den Charakter anklicken) und folgen dann den unten beschriebenen Anweisungen. Alle Teammitglieder müssen sich im selben System oder in derselben Flotte befinden, um zusammen auf eine Mission gehen zu können.

Die normale Verfahrensweise eine Mission zu starten besteht darin, auf einen Charakter oder ein Team rechtszuklicken und „Mission" auszuwählen. Der Mauszeiger verwandelt sich daraufhin in ein Fadenkreuz. Wählen Sie nun ein Zielgebiet für die Mission aus. Mögliche Ziele sind, je nach Art der Mission, Anlagen, Charaktere, Spezialeinheiten, Jägerstaffeln oder Truppenregimenter.

HINWEIS: Sie können Ihre Charaktere bei einigen Missionen nur in feindliche Systeme schicken. Wenn Sie auf ein ungeeignetes System klicken, wird C-3PO oder IMP-22 Sie auf den Fehler hinweisen und der Mauszeiger nimmt wieder seine normale Gestalt an.

Wenn Sie ein geeignetes Ziel auswählen, erscheint ein Fenster, in dem Sie die Art der Mission festlegen können.

HINWEIS: Diese Dialogbox enthält nur Missionen, die für den entsprechenden Charakter (oder die Spezialeinheit) in dem jeweiligen Zielgebiet verfügbar sind. Wenn Sie beispielsweise Bothanische Spione auswählen, werden Diplomatie, Sabotage etc. nicht verfügbar sein. Es wird allein „Spionage" als Option erscheinen, da dies der einzige Missionstyp ist, für den Bothanische Spione eingesetzt werden können.

TIP

Sie können ein Missionsziel auch durch Anklicken des Systems im Sektorfenster oder über die Titelleiste der entsprechenden Verteidigungsübersicht bestimmen.

Im Missionsfenster befinden sich zwei Schaltflächen (Abb. 3.47). Die obere linke Schaltfläche legt den Missionstyp fest. Klicken Sie auf den Pfeil unter der Box, mit der gegenwärtig ausgewählten Mission. Dadurch erscheint eine Auswahlliste der verfügbaren Missionen.

Wählen Sie die Mission aus, die durchgeführt werden soll und klicken Sie auf „Bestätigen". Klicken Sie auf „X", um die Mission abzubrechen.

Köder

Sie können Ihren Missionen „Köder" zuteilen. Diese sollen die Aufmerksamkeit des Gegners von den Agenten ablenken, welche die eigentliche Mission durchführen. Ein Köder muß seinerseits für die Durchführung der eigentlichen Mission qualifiziert sein. Bothanische Spione können beispielsweise keine Sabotageakte durchführen und können deswegen auch nicht als Köder bei Sabotagemissionen eingesetzt werden. Sie sind jedoch zur Spionage fähig und können daher bei solchen Missionen auch als Köder verwendet werden. Die Köder sind ebenfalls Mitglieder des Missionsteams. Um Köder zu bestimmen, klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche, um das in Abbildung 3.48 dargestellte Fenster aufzurufen. Köder müssen ausgewählt werden, bevor Sie auf „Bestätigen" klicken, um den Befehl zu erteilen.

Unabhängig vom Missionstyp, ist der Erfolg der Ablenkungsmanöver vom Spionagewert des Köders abhängig.

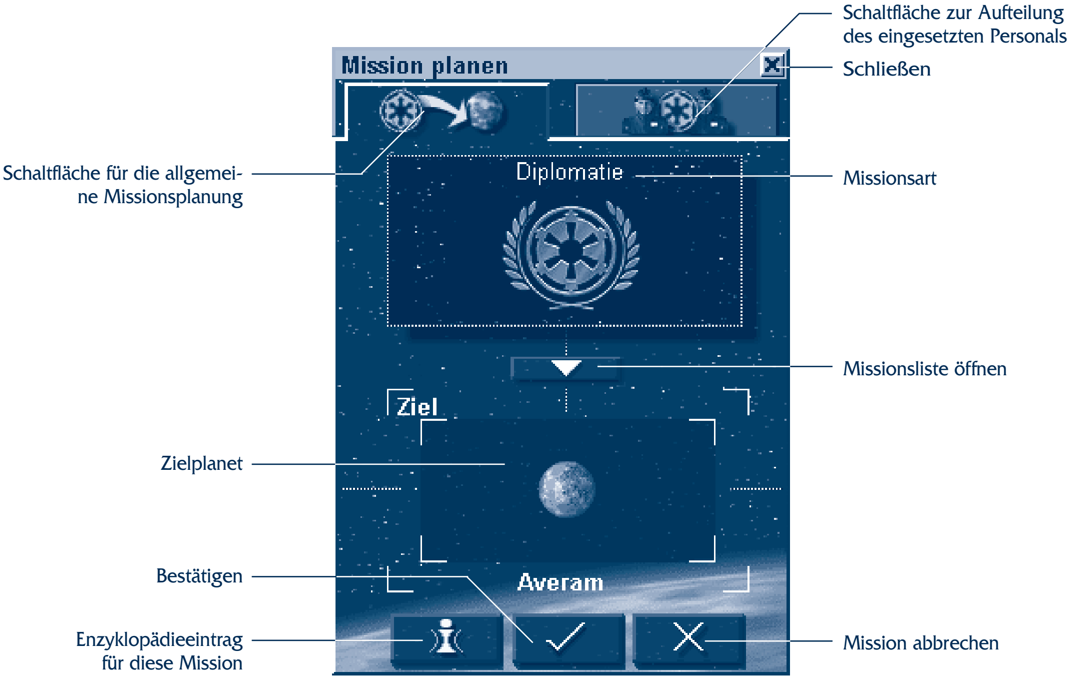


ABB. 3.47 MISSIONSPLANUNG

HINWEIS: In einer erfolgreichen Mission als Köder zu dienen, verbessert die Fähigkeiten eines Charakters nicht.

Spionageabwehr

Damit eine Mission Erfolgschancen hat, müssen die Teammitglieder zunächst durch die feindlichen Verteidigungsanlagen schlüpfen. Jede Einheit, die ein System verteidigt - Raumjäger, Truppen und Großkampfschiffe - hat die Möglichkeit ein Missionsteam zu entdecken. Solche Einheiten werden in diesem Kontext auch „Wächter" genannt. Wenn Sie einer Mission Köder zuteilen, erhöht das die Chancen, an diesen Wächtern vorbeizukommen.

Sobald ein „normales" Teammitglied entdeckt wird, gilt die Mission als gescheitert. Mitglieder einer gescheiterten Mission werden entweder getötet, gefangengenommen oder zur Basis zurückgeschickt. Beachten Sie, daß die Mission nicht zwangsläufig scheitern muß, falls lediglich der Köder entdeckt wurde.

Im allgemeinen ist es sinnvoll, die Größe eines Teams klein zu halten. Es ist leichter für zwei Personen an einer Wacheinheit vorbeizukommen, als für acht. Wenn die Mission allerdings nicht entdeckt wird, erhöht jedes Teammitglied die Erfolgschancen des Einsatzes. Sie müssen diese Faktoren daher bei der Entscheidung über die Größe des Teams gut gegeneinander abwägen.

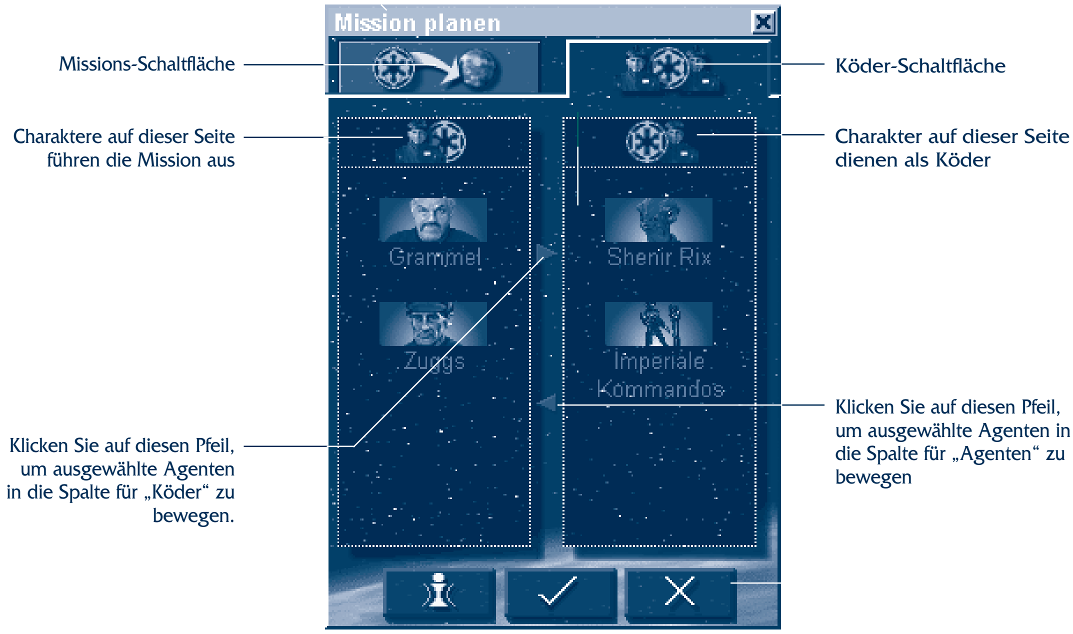


ABB. 3.48 MISSIONEN PLANEN

Informanten

Sie werden gelegentlich von Informanten geheime Informationen über feindliche Systeme erhalten. Sie erfahren so über die Vorgänge in einem System fast genausoviel, als hätten Sie eine Spionagemission dorthin entsandt. Ein Unterschied besteht darin, daß Informanten zumeist nur unvollständige Informationen über ein System liefern können. Wenn Sie allerdings Glück haben, kann es gelegentlich sein, daß Sie ebensoviele Informationen bekommen, wie eine Spionagemission erbracht hätte. Informanten sind in Systemen, die sich in Aufruhr befinden, am ehesten anzutreffen.

Missionstypen

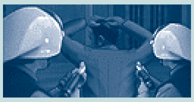
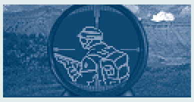
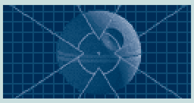
Auf der nächsten Seite finden Sie eine Auflistung aller möglichen Missionen und Missionsziele sowie der Situationen, in denen Sie durchgeführt werden sollten. Falls die Bedingungen, die eine Mission erforderlich machten, sich wieder ändern, während die Mission unterwegs ist, wird die Mission beendet. Sie können beispielsweise diplomatische Missionen nur dann zu einem neutralen oder verbündeten System schicken, wenn es sich nicht in Aufruhr befindet. Wenn das System vom Feind übernommen wird oder sich ein Aufstand entwickelt, während die diplomatische Mission unterwegs ist, wird die Mission abgebrochen.

Forschung und Entwicklung (F&E)

Diese Missionen sind besonders nützlich. Wenn sie erfolgreich sind, können sie beispielsweise ein verbessertes Design von Fabriken ermöglichen. Dadurch wird die Bauzeit von Anlagen verkürzt. Forschung verbessert das Schiffsdesign und hilft Ihnen dabei, Ihre Flotten qualitativ zu verbessern. In Bezug auf Truppen bewirkt Forschung die Ausbildung von Regimentstypen mit verbesserten Fähigkeiten.

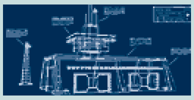
Jede Anlage, die Sie kontrollieren, trägt etwas zur Entwicklung im jeweiligen Bereich bei. F&E findet also während des gesamten Spielverlaufes statt, selbst wenn Sie selbst nichts tun. Sie erhalten die Ergebnisse jedoch viel schneller, wenn

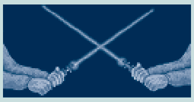
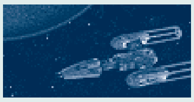
Sie einen Ihrer Charaktere auf eine entsprechende Mission schicken. Wenn aus einer Mission eine neue Technologie hervorgeht, wird der Nachrichtendroide Sie informieren und die neue Anlage (bzw. Truppe, Schiff) wird sofort verfügbar sein.

MISSION	ZIEL	BESCHREIBUNG	EINGESETZTE FÄHIGKEIT
Entführung 	Feindlicher Charakter in einem System oder einer Flotte. Der Charakter darf sich nicht im Hyperraum oder in Gefangenschaft befinden.	Ihre Charaktere nehmen einen bestimmten feindlichen Charakter gefangen. Wenn Sie die Seite des Imperiums vertreten, müssen Sie Mon Mothma und Luke Skywalker gefangennehmen, um das Spiel zu gewinnen. Wenn Sie die Allianz verkörpern, müssen Sie Darth Vader und Imperator Palpatine gefangennehmen. Beachten Sie außerdem, daß Charaktere auch gefangengenommen werden können, wenn ihre Missionen scheitern oder wenn sie versuchen von einem belagerten System zu fliehen. (Diese Mission kann auch dazu dienen, Charaktere gefangenzunehmen, die den Spielausgang nicht unmittelbar (indirekt schon) beeinflussen.	Kampf
Attentat 	Feindlicher Charakter in einem System oder einer Flotte. Der Charakter darf sich nicht im Hyperraum oder in Gefangenschaft befinden.	Ziel ist es, einen bestimmten feindlichen Charakter zu verletzten oder zu töten. Diese Mission kann nur vom Imperium durchgeführt werden. (Sie können Hauptcharaktere wie Luke Skywalker nicht töten, aber wenn sie verletzt werden, lassen sie sich leichter gefangennehmen	Kampf
Todesstern-sabotage 	Ein Todesstern, dessen Position bekannt ist. Der Todesstern muß fertiggestellt sein und darf sich nicht im Hyperraum befinden.	Nur die Allianz kann diese Mission durchführen. Im Falle des Erfolges, endet sie mit der Zerstörung des Todessterns.	Kampf und Spionage

Gameplay

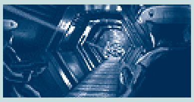
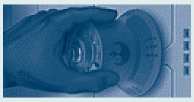
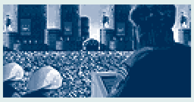
UM WELTEN ZU KONTROLLIEREN

MISSION	ZIEL	BESCHREIBUNG	EINGESETZTE FÄHIGKEIT
Diplomatie 	Neutrale oder alliierte Systeme, die sich nicht in Aufruhr befinden	Verstärkt die Loyalität zu Ihrer Seite. In bezug auf neutrale Systeme kann dies dazu führen (oder auch nicht), daß das System sich Ihrer Seite zuwendet.	Diplomatie
Spionage 	Jedes erforschte System	Sammelt Informationen über ein System. Wenn die Mission zu einem feindlichen oder neutralen System erfolgreich war, sind die Angaben im Herstellungs-/Produktionsfenster und im Defensivfenster des Systems aktuell. Diese Momentaufnahme von einem System kann sich wieder ändern. Senden Sie eine solche Mission zu einem Ihrer Systeme und sie wird Ihnen dabei helfen, dort gegnerische Missionen aufzuspüren und feindliches Personal in Belagerungsflotten zu entdecken.	Spionage
Anlagen-design 	Verbündete Systeme, in denen sich eine Fabrik befindet	Trägt zur Erforschung und Entwicklung von neuen Anlagen bei.	Fähigkeit „Anlagen-design“
Aufstände anzetteln 	Verbündete Systeme, in denen sich eine Fabrik befindet	Initiiert / Verstärkt einen Aufstand in einem gegnerischen System. Kann dazu führen, daß die Loyalität zum Feind abnimmt. Erhöht die Wahrscheinlichkeit, daß feindliche Truppenregimenter und Anlagen während eines Aufstandes zerstört werden; erhöht die Wahrscheinlichkeit, daß gegnerische Charaktere in dem System verletzt werden; erhöht die Wahrscheinlichkeit, daß einem verbündeten Charakter die Flucht gelingt.	Führungs-qualität

MISSION	ZIEL	BESCHREIBUNG	EINGESETZTE FÄHIGKEIT
Jedi Training 	Verbündete Systeme mit ausgebildeten und potentiellen Jedi	Dies ist eine Ausbildungsmission. Senden Sie Luke Skywalker oder Darth Vader zu einem oder mehreren Charakteren, die sich der Macht bewußt sind, um die Studenten auf eine höhere Stufe der Macht zu bringen. Falls das System, in dem die Ausbildung stattfindet, währenddessen angegriffen oder bombardiert wird, gilt die Mission als gescheitert und wird abgebrochen.	Die Macht
Aufklärung 	Jedes System, das Sie kontrollieren (erforscht oder unerforscht)	Erkundet ein System, informiert über zivile und militärische Anlagen und darüber, wer das System kontrolliert. Alle Informationen über das System werden Ihnen gemeldet, ausgenommen Informationen über Charaktere und Spezialeinheiten. Informationen, die Sie in der Produktionsübersicht bekommen, werden durch Aufklärungsmissionen nicht aktualisiert. Aufklärungsmissionen sind die einzigen Missionen, die in unerforschte Systeme entsandt werden können. Allein Longprobe Y-Flügler oder Imperiale Sonden können solche Missionen durchführen. Die Informationen, die Sie bekommen, sind unabhängig vom Bevölkerungsstatus des Systems.	--
Rekrutierung 	Jedes verbündete System. Der Erfolg dieser Mission hängt von der Loyalität des betreffenden Systems ab.	Nur Hauptcharaktere können eine solche Mission durchführen. Wenn die Mission erfolgreich ist, wird Ihrer Seite ein neuer Nebencharakter zugefügt. Sie können in einem System mehrere Charaktere rekrutieren, indem Sie die Mission wiederholen.	Führungsqualität

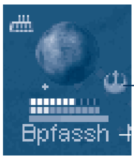
Spielverlauf

UM WELTEN ZU KONTROLLIEREN

MISSION	ZIEL	BESCHREIBUNG	EINGESETZTE FÄHIGKEIT
Befreiung 	Ein gefangener Charakter auf einem feindlichen System oder einer feindlichen Flotte. Der Charakter darf sich nicht im Hyperraum befinden.	Rettet einen Charakter vor dem Feind.	Kampf
Sabotage 	Gegnerische Anlagen, Großkampfschiffe, Raumjägerstaffeln, Truppenregimenter oder Spezialeinheiten. Die Einheit darf sich nicht im Hyperraum befinden und muß fertiggestellt sein.	Alles was im Spiel mittels einer Herstellungsanlage gebaut werden kann, fertiggestellt ist und sich nicht im Hyperraum befindet, kann durch Sabotage zerstört werden. Um allerdings einen Todesstern zu zerstören, müssen Sie eine entsprechende Mission (s.o.) entsenden. Das Imperium kann seinerseits das Hauptquartier der Allianz sabotieren.	Kampf und Spionage
Schiffsdesign 	Verbündete Systeme mit einer Werft.	Trägt zur Erforschung und Entwicklung neuer Schiffskonstruktionen bei.	Fähigkeit „Schiffsdesign“
Aufstand niederschlagen 	Verbündetes System, das sich in Aufruhr befindet.	Wenn die Mission erfolgreich ist, wird der Aufstand beendet und die Loyalität des Systems gesteigert.	Führungsqualität
Truppen ausbilden 	Verbündete Systeme mit einer Kaserne	Trägt zu Erforschung und Entwicklung neuer Truppentypen bei.	Fähigkeit „Truppenausbildung“

MISSIONSSTATUS

Sobald Sie einen Charakter auf eine Mission schicken, erscheint neben dem Zielsystem das Missionssymbol (Abb. 3.49).



Das Symbol der Allianz oder des Imperiums, rechts unter einem System, weist auf eine dort gerade durchgeführte Mission hin.

Abb. 3.49

Sie können sich über den Status der Mission informieren, indem Sie auf das Symbol doppelklicken. Dadurch wird das Missionsfenster aufgerufen (Abb. 3.51).

HINWEIS: Jedesmal, wenn Sie einen Charakter von einem System zu einem anderen schicken, befindet er sich für eine gewisse Zeit im Hyperraum. Diese Zeitspanne ist relativ kurz, wenn der Charakter sich innerhalb eines Sektors fortbewegt und länger, wenn der Transit zwischen zwei Sektoren stattfindet. Anhand von Abbildung 3.51 können Sie ersehen, daß Leia sich im Hyperraum befindet, da ihr Bild mit einem entsprechenden Hintergrund unterlegt ist. Sie können Einheiten, die sich im Hyperraum befinden, keine Anweisungen geben. Dazu müssen Sie warten, bis diese ihr Zielgebiet erreicht haben.

Rechtsklicken Sie auf das Missionssymbol, um das Missionsmenü aufzurufen (Abb. 3.50). Dieses Menü läßt Sie den Status einer Mission überprüfen, und Sie können hier außerdem die Order zum Fortführen oder Abbrechen der Mission geben (Falls das Team sich nicht im Hyperraum befindet).



ABB. 3.50 MISSIONSMENÜ

TIP

Es kann sein, daß Sie eine Mission abbrechen wollen, weil das betreffende Personal dringend woanders benötigt wird.

Name der Mission: In einem System können mehrere Missionen gleichzeitig durchgeführt werden. Wenn das der Fall ist, sehen Sie in dieser Kolumne noch andere Missionssymbole. Klicken Sie auf das Symbol, um missionsspezifische Informationen auf der rechten Seite des Fensters aufzurufen.



Zielgebiet der Mission

Überprüfen Sie den Status des Agenten, der die Mission durchführt.

Überprüfen Sie den Status der Köder (falls vorhanden).

Ein Sternenfeld als Hintergrund weist darauf hin, daß der Charakter sich im Hyperraum befindet.

ABB. 3.51 MISSIONSFENSTER

Berichterstattung

Wenn ein Charakter eine Mission erfolgreich abgeschlossen hat, wird er Ihnen einen Bericht schicken. C-3PO wird dann beispielsweise melden: „Einer unserer Agenten sendet einen Bericht" oder „Es gibt eine Nachricht von Master Luke". Der Charakter berichtet über den Erfolg oder Mißerfolg einer Mission. Eine Mission war erfolgreich, wenn die Missionsziele erfüllt wurden. Wenn eine Mission vereitelt wurde, bedeutet das, daß die Teammitglieder entdeckt wurden und ihren Auftrag nicht erfüllen konnten. Eine Mission gilt auch als „fehlgeschlagen", wenn das Team zwar nicht entdeckt wurde, die Missionsziele aber dennoch nicht erfüllen konnte. Die Angehörigen einer fehlgeschlagenen Mission werden manchmal gefangengenommen, verletzt oder getötet.

HINWEIS: Selbst wenn Sie Nachrichten darüber erhalten, daß bei einer vereitelten oder fehlgeschlagenen Mission die Agenten nicht zurückgekehrt sind, kann es sein, daß die Köder sicher zurückgekommen sind.

Bei diplomatischen Missionen, Missionen zum Anzetteln/Unterdrücken von Aufständen oder Forschungsmissionen, wird der Charakter sich außerdem erkundigen, ob er die Mission fortführen soll oder nicht. Prinzessin Leia könnte beispielsweise melden, daß ihre Diplomatie die Loyalität zwar verstärkt hat, daß es ihr aber nicht gelungen ist, das betreffende System auf die Seite der Allianz zu ziehen (Abb. 3.52).

Klicken Sie an dieser Stelle auf „Bestätigen", um die Mission fortzuführen oder auf **„X"**, um sie abzubrechen. Missionen sind nicht immer beim ersten Versuch erfolgreich, manchmal lohnt es sich, ausdauernd zu sein. Die Charaktere werden versuchen weiterzumachen, bis die Mission hundertprozentig erfolgreich ist. Bei diplomatischen Missionen ist das der Fall, wenn das System vollkommen auf Ihrer Seite ist. Forschungs- und Entwicklungsmissionen sind dann erfolgreich, wenn alle möglichen Entdeckungen gemacht wurden. Missionen zum Anzetteln von Aufständen sind erfolgreich, wenn das System unter Ihre Kontrolle gelangt ist. Missionen zum

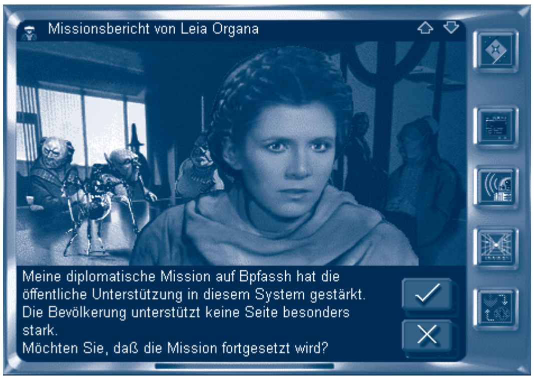


ABB. 3.52 CHARAKTERE AUF DIPLOMATISCHEN MISSIONEN UND FORSCHUNGSMISSIONEN ERKUNDIGEN SICH, OB DER EINSATZ FORTGEFÜHRT WERDEN SOLL.

Niedschlagen von Aufständen gelten als erfolgreich, wenn der Aufruhr beendet werden konnte.

HINWEIS: Wenn Sie eine Nachricht nicht rechtzeitig lesen oder beantworten, setzt der Charakter seine Mission so lange fort, bis alle Missionsziele erfüllt worden sind (z.B.: die Loyalität eines Systems erreicht 100%)

Rückkehr zur Basis

Jeder Charakter hat eine bestimmte Basis. Der Standort dieses Systems ist wichtig, da der Charakter hierhin zurückkehrt, falls das Zielsystem der Mission, bei Abschluß des Auftrages, nicht mehr auf Ihrer Seite ist. (Wenn das betreffende System Ihnen nach Beendigung der Mission noch freundlich gesonnen ist, werden die Charaktere dort bleiben.). Um die Basis eines Charakters zu wechseln, verlagern Sie den Charakter mittels der Option „gehe zu" zu seiner neuen Basis. (Rechtsklicken Sie auf den Charakter). Eine andere Möglichkeit, einen Charakter zu verlagern, besteht darin, auf „Zug bestätigen" zu klicken. In dem so aufgerufenen Fenster können Sie ablesen, wie lange es dauern wird (in Tagen), bis der Charakter sein Ziel erreicht hat. Um die Verlegung zu bestätigen, klicken Sie auf **„Bestätigen"** und um ihn zu widerrufen klicken Sie auf „X". Sie können einen Charakter außerdem bewegen, indem Sie einfach sein Symbol auf das gewünschte Ziel (System oder Flotte) ziehen.

TIP

Wenn Sie so wichtige Charaktere wie Luke oder Mon Mothma zu einer anderen Basis schicken wollen, versichern Sie sich, daß das neue System über angemessene Verteidigungsanlagen verfügt. Das Imperium wird mit großer Wahrscheinlichkeit versuchen diese beiden Charaktere zu entführen.

Ein Charakter kann auch von einem Schiff aus auf eine Mission geschickt werden. In diesem Fall wird das Schiff als die Basis des Charakters betrachtet, wohin er nach Abschluß der Mission versuchen wird zurückzukehren. Wenn das Schiff sich zu diesem Zeitpunkt allerdings im Hyperraum befindet, wird der Charakter versuchen das nächste verbündete System zu erreichen.

TIP

Sie können die Zeit verkürzen, die Ihr Charakter im Hyperraum verbringt, wenn Sie eine Basis auswählen, von der aus sich mehrere Missionsziele erreichen lassen. Stationieren Sie Leia beispielsweise in einem Sektor auf einem Allianzsystem, der daneben noch eine Vielzahl von neutralen Systemen enthält, und schicken Sie Leia dann auf diplomatische Missionen, zu jedem dieser Systeme. Dadurch verkürzt sich die Reisezeit zwischen den Missionen.

Truppen und Flotten: Offensive

Eine Flotte in **Star Wars Rebellion** besteht aus Großkampfschiffen, Jägerstaffeln, Truppen und Bordpersonal. Eine Flotte muß mindestens ein Großkampfschiff enthalten. Ein Großkampfschiff ist im Vergleich zu Jägern sehr groß und gewöhnlich gut bewaffnet. Es kann Jägerstaffeln (kleinere Schiffe, die für Kampfeinsätze konstruiert wurden) und/oder Truppen transportieren. Jägerstaffeln und Truppen können einer Flotte nur dann angehören, wenn ein Großkampfschiff mit ausreichender Ladekapazität zur Verfügung steht. Die Ladekapazität eines Großkampfschiffes können Sie dem entsprechenden Enzyklopädieeintrag entnehmen. Flotten fliegen im Verbund. Sie können Systeme angreifen oder verteidigen und sich mit feindlichen Flotten Raumkämpfe liefern. Flotten können außerdem zum Transport von Truppen verwendet werden. Spezialeinheiten und Charaktere können von Flotten in beliebiger Anzahl transportiert werden.

Wenn sich eine Flotte im Orbit um ein System befindet, erscheint links über dem System das Flottensymbol (Abb. 3.53). Doppelklicken Sie auf das Symbol, um die Flottenübersicht aufzurufen.



Doppelklicken Sie auf das Symbol, um die Flottenübersicht aufzurufen.

Abb. 3.53

Die Flottenübersicht wird in Abb. 3.54 auf der folgenden Seite gezeigt. Sie enthält zwei Spalten. Die linke Spalte enthält die einzelnen Flotten oder kann erweitert werden, um die Schiffe in den Flotten zu zeigen. Die rechte Spalte zeigt die Details der ausgewählten Flotten oder Schiffe. Beachten Sie, daß sich mehr als eine Flotte im Orbit um ein System befinden kann.

Klicken Sie einmal auf eine Flotte, um die detailliertere rechte Spalte aufzurufen. Die Übersicht verändert sich, wie in Abb. 3.55 gezeigt wird.

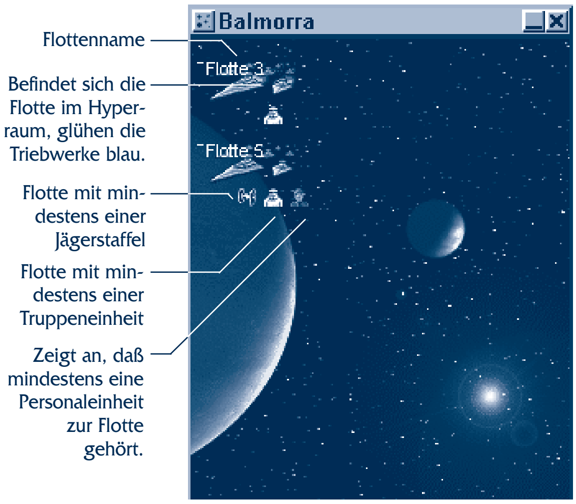


ABB. 3.54 FLOTTENÜBERSICHT

Die rechte Seite der Flottenübersicht gibt Ihnen Informationen über die Bestandteile der Flotten.
In der rechten Spalte befinden sich vier Schaltflächen. Sie beziehen sich auf die folgenden vier Bestandteile der Flotte: Großkampfschiffe, Jägerstaffeln, Truppen und Personal. Die fünfte imperiale Flotte verfügt beispielsweise über zwei Großkampfschiffe: Einen Victory Zerstörer und einen leichten Carrack Kreuzer.

TIP

Rechtsklicken Sie auf ein Schiffsymbol und wählen Sie „Enzyklopädie“ aus, wenn Sie mehr darüber erfahren wollen.

Die Bereiche der anderen drei Schaltflächen werden in Abb. 3.55 gezeigt. In diesem Beispiel zeigen die Schaltflächen die Bestandteile der gesamten Flotte. Um eine Flotte detaillierter zu analysieren, doppelklicken Sie auf die linke Flottengrafik.

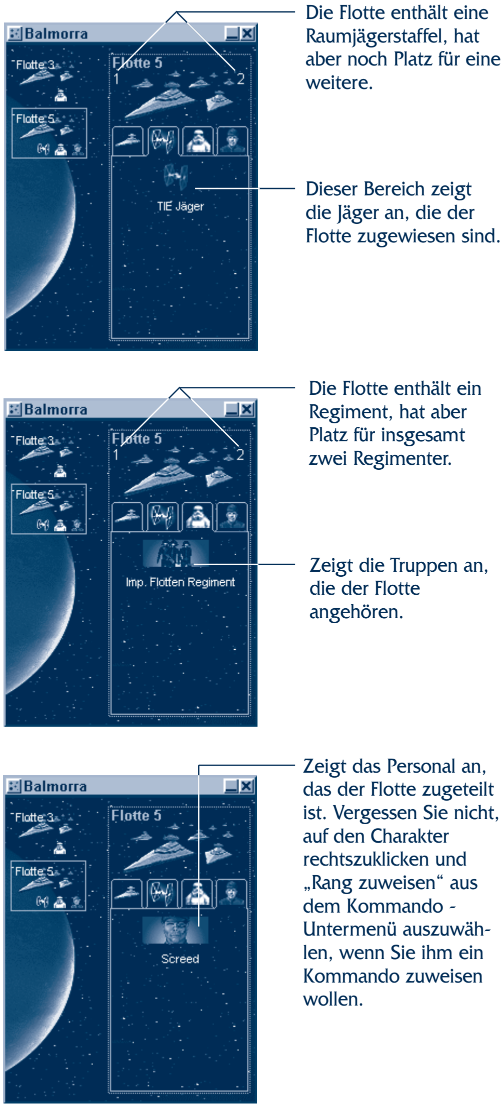


ABB. 3.55 SCHALTFLÄCHEN FÜR DIE BESTANDTEILE DER FLOTTENÜBERSICHT

Die linke Spalte enthält nun die einzelnen Schiffe der Flotte. Klicken Sie auf ein Schiff, um es auf der rechten Seite detaillierter (Ladung, Personal etc.) zu betrachten (siehe Abb. 3.56).

Doppelklicken Sie auf eine Flotte, um darunter die Großkampfschiffe betrachten zu können.

Klicken Sie auf ein bestimmtes Großkampfschiff, um es detaillierter zu betrachten.



Zeigt, daß sich die beiden Plätze für Raumjäger in der Flotte auf dem Victory Zerstörer befinden.

ABB. 3.56 DIE FLOTTENÜBERSICHT LÄßT SIE DIE SCHIFFE IM DETAIL BETRACHTEN.



Zur Menüanzeige hier rechtsklicken

ABB. 3.57 EIN NEUES SCHIFF BAUEN

SCHIFFE BAUEN

Wenn Sie ein Großkampfschiff oder einen Raumjäger bauen wollen, suchen Sie nach einem System mit einer orbitalen Werft. Rechtsklicken Sie auf den Bereich **„Schiffsbau"** in der Produktionsübersicht (Abb. 3.57). Wählen Sie im Menü **„Bauen"**.

Eine andere Möglichkeit, Ihre Werften zu beauftragen, besteht darin, auf Ihren Droiden rechtszuklicken und **„Schiffe bauen"** auszuwählen. Der Mauszeiger verwandelt sich dann in ein Fadenkreuz. Klicken Sie auf ein Zielsystem. (Das Schiff wird einer Flotte zugewiesen, die sich im Orbit um das System befindet). Beide Verfahrensweisen rufen die Produktionsauswahl für Schiffe auf (Abb. 3.58). Wenn Sie ein Schiff bauen, können Sie eine bereits existierende Flotte als Ziel auswählen. Das geht schneller, als wenn Sie es zunächst einem System zuweisen und erst transportieren, nachdem es fertiggestellt wurde.

Wählen Sie aus der Liste das Schiff, das Sie bauen wollen. Sobald Sie den Befehl geben, ein neues Großkampfschiff zu konstruieren, wird im Orbit des Systems eine Flotte, mit dem Schiff als

Spielverlauf



ABB. 3.58 PRODUKTIONSAUSWAHL FÜR SCHIFFE

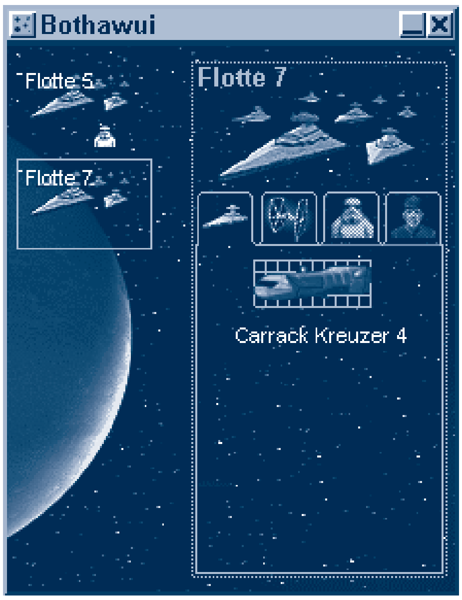


ABB. 3.59 SCHIFFE GEHÖREN IMMER ZU EINER FLOTTE, SELBST WENN SIE NOCH GEBAUT WERDEN.

einzigem Bestandteil, angezeigt (selbst wenn es noch nicht fertiggestellt ist; siehe Abb. 3.59).

Wenn Sie eine Jägerstaffel bauen, bleibt sie auf der Planetenoberfläche stationiert, bis sie einem Großkampfschiff zugewiesen wird.

Die Produktionsauswahl für orbitale Werften entspricht der für Kasernen und Fabriken. Sie können das Menü außerdem noch für folgende Zwecke benutzen:

- STOP: Bricht die Konstruktion des ausgewählten Schiffes ab.
- ZIEL: Weisen Sie dem Schiff ein Zielsystem/eine Zielflotte zu.
- UMBENNEN: Ändern Sie den Namen des Schiffes. Der vorgegebene Name ist der Schiffstyp, gefolgt von einer Nummer. Diese Option steht Ihnen nur in Bezug auf die Konstruktion von Schiffen zur Verfügung.
- ENZYKLOPÄDIE: Ruft nur dann den Eintrag für das jeweilige Schiff auf, wenn es noch gebaut wird. Ist es bereits fertiggestellt, wird der Enzyklopädieeintrag für das entsprechende System angezeigt.

- STATUS: Status der gegenwärtigen Schiffskonstruktion. Teilt Ihnen mit, wann das Schiff fertiggestellt sein wird.
- RESERVIERT: Verhindert, daß Ihr Droide diese Werft für automatisierte Produktionsvorgänge nutzt. Er kann sie jedoch benutzen, wenn Sie „Schiffe bauen" aus seinem Menü auswählen.

Menü und Status eines Schiffes

Wenn Sie während des Konstruktionsvorganges auf ein Schiff oder einen Raumjäger rechtsklicken, können Sie auf die entsprechenden Menüs zugreifen (Abb. 3. 60).

Sie können die Position eines Schiffes verändern, indem Sie auf „gehe zu" oder „Zug bestätigen" klicken. Sie werden darüber informiert, wann das Schiff sein Ziel erreichen wird (in Tagen). Um den Zug durchzuführen, klicken Sie auf „Bestätigen" und um ihn abzubrechen klicken Sie auf „X". Sie können den Status und die Enzyklopädieeinträge für Schiffe genauso aufrufen, wie für alle anderen Einheiten des Spieles.

Die Statusoption ist besonders dann hilfreich, wenn ein Schiff beschädigt wurde, da Sie hier vollständige Informationen über die Gesamtkapazität und den gegenwärtigen Wert jedes Schiffssystems erhalten. Abb. 3.61 zeigt den Status eines voll funktionstüchtigen, leichten Carrack Kreuzers. Die ersten Elemente der Liste (u.a. Status, Wartungskosten) entsprechen den Statusanzeigen, die Sie bereits kennengelernt haben, während die weiteren Elemente sich speziell auf die Kapazitäten und Waffensysteme von Schiffen beziehen. Informationen zu diesen Elementen befinden sich auch in der Enzyklopädie.

Die zweite Abbildung (Abb. 3.61) zeigt ein beschädigtes Schiff. Sie sehen die Statusanzeigen der Schiffssysteme, die es Ihnen erlauben, exakt festzustellen, wo das Schiff beschädigt ist.

Spielverlauf

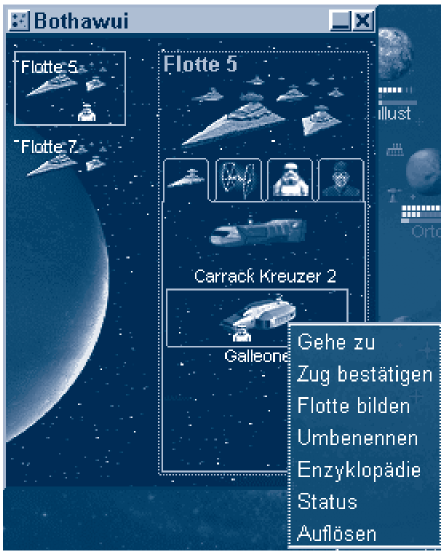


ABB. 3.60 MIT EINEM RECHTSKLICK ÖFFNEN SIE DAS SCHIFFSMENÜ

Hinter jedem der unten aufgelisteten Waffensysteme finden Sie zwei Werte:

- HYPERRAUMANTRIEB
- RUMPF
- SCHADENSKONTROLLE
- SCHILDSTÄRKE
- MAXIMALE SCHILDSTÄRKE
- TRAKTORSTRAHL
- TRIEBWERK
- FEUERRATE

Der erste Wert bezieht sich auf den aktuellen Zustand und der zweite auf die Gesamtkapazität des betreffenden Systems. Aus Abb. 3.62 können Sie entnehmen, daß die Schilde beschädigt sind, da der aktuelle Wert 8 beträgt, obwohl der maximale Wert bei 10 liegt.

Die Statusübersicht eines Großkampfschiffes enthält eine Vielzahl von Informationen, beispielsweise über seine Manövrierfähigkeit, seinen Wert bei der Spionageabwehr (Fähigkeit gegnerische Missionen zu entdecken) und seine Stärke bei einer Bombardierung (gibt an, wieviel Scha-

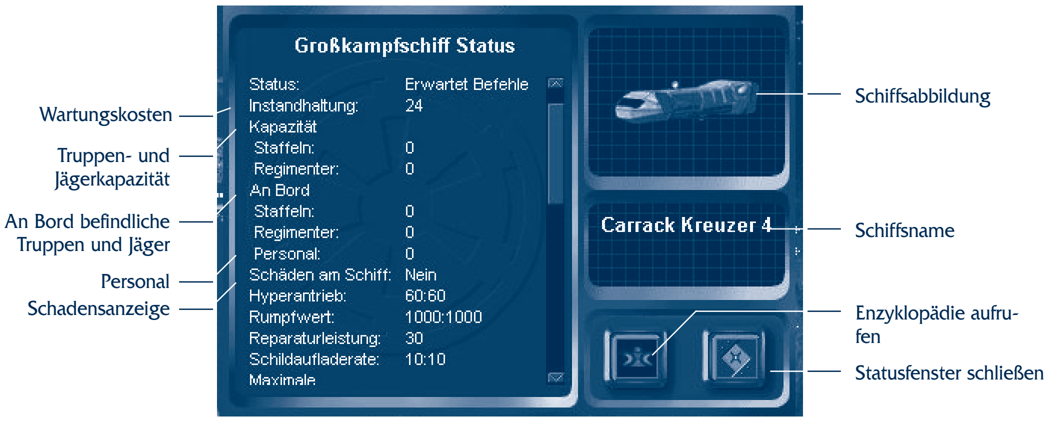


ABB. 3.61 STATUS FÜR EIN UNBESCHÄDIGTES GROßKAMPFSCHIFF

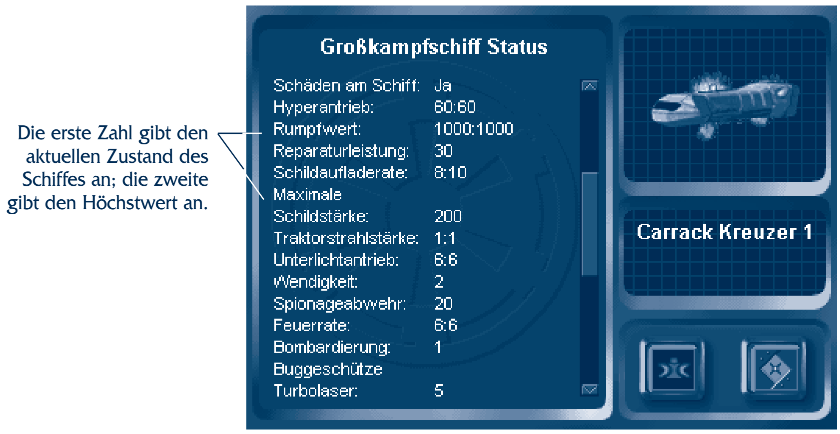


ABB. 3.62 STATUS FÜR EIN BESCHÄDIGTES GROßKAMPFSCHIFF

den es dem Gegner während eines Bombardements zufügt). Die Übersicht zeigt die Geschützstärken für jeden Waffentyp - Turbolaser, Ionenkanone und Laserkanone - und für alle verfügbaren Waffenstationen - Vorne, Achtern, Steuerbord und Backbord.

Jägerstaffeln bestehen aus jeweils 12 Raumjägern. Ein „beschädigtes“ Jägersymbol weist auf zerstörte Schiffe hin. Rechtsklicken Sie auf das Symbol und wählen Sie **„Status“**, um festzustellen, wieviel Jäger noch vorhanden sind.

Genau wie alle anderen Anlagen und Einrichtungen, können Sie auch Schiffe verschrotten, um Instandhaltungskapazitäten zurückzugewinnen. Ebenso wie Flotten können Sie auch Schiffe umbenennen (die voreingestellten Namen bestehen aus dem Schiffstyp, gefolgt von einer Nummer).

BESCHÄDIGTE SCHIFFE

Ein Schiff kann während einer direkten Konfrontation im Kampf oder durch planetaren Beschuß von Abwehrbatterien beschädigt werden. Das Symbol eines beschädigten Schiffes ist von Flammen umgeben (Abb. 3.63). Ein beschädigtes Schiff wird immer versuchen, sich selbst zu reparieren. Sie können die Reparatur beschleunigen, indem Sie das Schiff im Orbit eines Systems stationieren, das über eine Werft verfügt. Schiffe werden nicht repariert, solange sie sich im Hyperraum befinden.



ABB. 3.63

GROẞKAMPFSCHIFFE UND RAUMJÄGER

Die folgende Liste enthält Beschreibungen aller Großkampfschiffe und Raumjäger in Star Wars Rebellion. Beachten Sie, daß Sie nicht jedes dieser Schiffe bereits zu Anfang des Spieles konstruieren können. Forschungsmissionen im Bereich des Schiffsdesigns erbringen die nötigen Kenntnisse, um bessere Schiffe zu bauen.

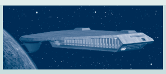
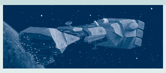
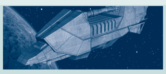
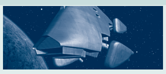
ABB. SCHIFF	SCHIFFSNAME	JÄGER-KAPAZITÄT	TRUPPEN-KAPAZITÄT	HINWEISE
	Schiffe der Allianz:			
	Rebellen-Dreadnought	1	2	Schwer u. langsam
	Rebellen-Trägerschiff	6	0	
	Angriffsfregatte	0	0	Standardschiff der Allianz
	A-Flügler	0	0	Jäger
	Großkreuzer	0	0	Standardschiff der Allianz
	Großtransporter	0	6	
	Bulwark Kreuzer	10	4	Ideal für großangelegte Operationen

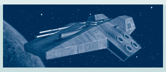
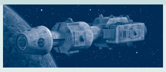
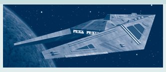
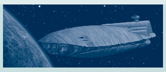
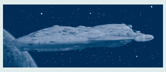
ABB. SCHIFF	SCHIFFSNAME	JÄGER-KAPAZITÄT	TRUPPEN-KAPAZITÄT	HINWEISE
	Schiffe der Allianz:			
	B-Flügler	0	0	Jäger
	CC-7700 Fregatte	0	0	Ausgestattet mit einem Schwerkraft-projektor, der den Rückzug des Geg-ners verhindert
	CC-9600 Fregatte	0	1	
	Corellianische Korvette	0	0	Mittelschweres Großkampfschiff
	Corellianisches Kanonenboot	0	0	Schnell und tödlich
	*Dauntless* Kreuzer	4	2	
	*Liberator* Kreuzer	6	3	Sehr modernes Schlachtschiff
	Transporter	0	2	
	Mon Calamari Kreuzer	3	1	Zuverlässig, aber schwer zu reparie-ren
	Nebulon-B Fregatte	2	0	Effektiv gegen Jäger
	X-Flügler	0	0	Jäger
	Y-Flügler	0	0	Jäger

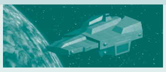
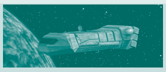
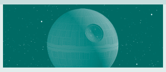
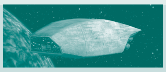
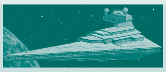
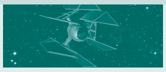
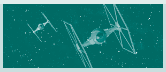
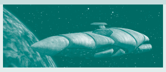
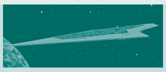
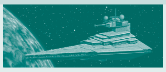
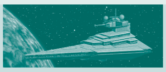
ABB. SCHIFF	SCHIFFSNAME	JÄGER-KAPAZITÄT	TRUPPEN-KAPAZITÄT	HINWEISE
	Schiffe des Imperiums:			
	Angriffstransporter	0	1	
	Leichter Carrack Kreuzer	0	0	Sehr schnell
	Todesstern	24	18	Siehe Abschnitt „Todesstern“.
	Galeone	0	2	Unbewaffnet
	Imperialer Dreadnought	1	2	Schwer und langsam
	Imperiales Trägerschiff	6	0	
	Imperialer Sternzerstörer II	6	3	
	Imperialer Sternzerstörer	6	3	
	Abfangkreuzer	0	0	
	TIE Bomber	N/A	N/A	Jagdbomber
	TIE Jäger	N/A	N/A	Jäger
	TIE Abfangjäger	N/A	N/A	Jäger
	TIE Jagdbomber	N/A	N/A	Jagdbomber
	Lancer Fregatte	0	0	Effektiv gegen Jäger
	Sternengaleone	0	3	

ABB. SCHIFF	SCHIFFSNAME	JÄGER-KAPAZITÄT	TRUPPEN-KAPAZITÄT	HINWEISE
	Schiffe des Imperiums:			
	Angriffskreuzer	1	0	Leicht in Massen zu produzieren
	Super-Sternzerstörer	12	9	
	*Victory* Zerstörer	2	2	
	*Victory* II Zerstörer	2	0	

FLOTTEN ZUSAMMENSTELLEN

Das Zusammenstellen effektiver Flotten ist ein wichtiger Bestandteil von Star Wars Rebellion. Für die Übernahme eines neutralen Systems benötigen Sie Schiffe, die ein Bombardement durchführen können und ausreichend Truppen für eine Garnison. Greifen Sie hingegen ein System des Feindes an, müssen Sie zusätzlich Jäger und weitere Truppen an Bord haben.

Im Flottenfenster können Sie sich Ihre Flotten ansehen und ggf. umstellen. Wollen Sie ein Schiff einer neuen Flotte zuordnen, ziehen Sie es einfach mit der Maus in die neue Flotte. Doppelklicken Sie auf die Flotte, um in der Schiffsliste zu überprüfen, ob das Schiff wirklich verlegt wurde. Werden alle Schiffe aus einer Flotte entfernt, wird diese automatisch aufgelöst.

Durch einen Rechtsklick auf ein Schiff rufen Sie das Kontextmenü auf. Wollen Sie eine neue Flotte mit dem gewählten Schiff aufbauen, können Sie dazu die Option **„Flotte bilden“** benutzen. Alternativ können Sie mit der [Strg]-Taste auch mehrere Schiffe auswählen und dann über die eben genannte Funktion mit den gewählten Schiffen eine neue Flotte bilden.

TRANSPORTSCHIFFE

Schiffe, die Truppen transportieren, sind in Offensivflotten von großem Nutzen. Truppen können feindliche Streitkräfte angreifen, die sich auf einem Planeten befinden und Garnisonen begründen, um ein System unter Ihrer Kontrolle zu halten.

Sie können außerdem, auf einem unbewohnten Planeten Truppen stationieren. Bringen Sie dazu die Flotte in den Orbit des Planeten. Öffnen Sie dann die Schaltfläche für Truppen in der Flottenübersicht, wählen Sie die gewünschte Einheit aus und transferieren sie zum entsprechenden System. Sie können die Truppeneinheit entweder an ihre neue Position „ziehen“ oder durch das Kommando „Gehe zu“ im Kontextmenü abkommandieren. Nachdem Ihre Truppen die neue Garnison begründet haben, wird der Name des Systems Ihre Farbe annehmen. Sie können nun damit beginnen, dort Anlagen zu bauen. Unbewohnte Systeme stellen an sich keine Garnisonsanforderungen, aber um sie zu kontrollieren, müssen Sie dort mindestens ein Regiment stationieren.

Obwohl Flotten keine „klassischen“ Aufklärungsmissionen durchführen, können sie dennoch unerforschte Systeme erkunden. Wenn eine Flotte sich durch ein System bewegt, erhalten Sie die gleichen Informationen, die eine

Aufklärungsmission erbringen würde. Sie werden darüber in Kenntnis gesetzt, ob ein System bewohnt ist, wer es kontrolliert und wem seine Loyalität gehört. Sie erfahren alles Wissenswerte über das System, mit Ausnahme von Informationen über womöglich anwesende Spezialeinheiten und den aktuellen Produktionsstatus.

Der Umstand, daß Sie auch auf diese Weise Informationen über ein System sammeln können, hat folgenden Vorteil: falls Ihre Flotte einen Truppentransporter umfaßt, können Sie den Planeten sofort für sich beanspruchen. Anders als Aufklärungsmissionen, muß die Flotte nicht umkehren und zurückfliegen, sobald sie ein System entdeckt hat. Sie bleibt vielmehr solange vor Ort, bis sie zu einem neuen Ziel, beispielsweise einem weiteren unerforschten System, geschickt wird.

Der Nachteil liegt darin, daß Ihre kleine Transportflotte auf eine größere feindliche Flotte treffen könnte, falls sich herausstellt, daß das System vom Feind kontrolliert wird.

TIP

Integrieren Sie in Ihren Flottenverband Longprobe Y-Flügler, beziehungsweise Imperiale Sonden.

KOMMANDOPERSONAL UND SPEZIALEINHEITEN

Flotten und Schiffe operieren effektiver, wenn sie von kompetenten Charakteren befehligt werden. Um einen Charakter auf eine Flotte zu versetzen, rechtsklicken Sie auf den Charakter und wählen dann „Rang zuweisen“ aus dem Kommandomenü. Admirale verbessern die Leistung der Flotte in allen Bereichen. Kommandanten steigern die Effektivität von Raumjägern im taktischen Spiel. Generäle verstärken die Fähigkeit der Truppen, Systeme durch Bodenangriffe zu übernehmen.

FLOTTENKOMMANDOS

Kommandieren Sie Flotten, indem Sie auf das Symbol der **Flotte** rechtsklicken. Dadurch wird das Flottenmenü aufgerufen (Abb. 3.64).

Das Menü enthält folgende Optionen:



ABB. 3.64 FLOTTENMENÜ

- BEWEGEN: Bewegt die Flotte zu einem neuen Ziel. Wenn Sie diese Option auswählen, verwandelt sich der Mauszeiger in ein Fadenkreuz. Klicken Sie auf ein Zielsystem oder drücken Sie „ESC“, um den Zug abzubrechen. Die Flotte wird sich sofort in den Hyperraum versetzen, um ihr Ziel zu erreichen.
  HINWEIS: Flotten und Schiffe innerhalb einer Flotte, können keine Befehle entgegennehmen, solange sie sich im Hyperraum befinden. Die Triebwerke von Flotten, die sich Hyperraum befinden, glühen blau (in der Symboldarstellung; siehe Abb. 3.65).

Spielverlauf

Wenn Sie ein Schiff einer Flotte zuweisen, die sich in einem anderen Sektor befindet, wird das Schiff umgehend als Teil dieser Flotte betrachtet. Bis zu seiner Ankunft wird es aber noch einige Tage im Hyperraum verbringen.



ABB. 3.65 DIE TRIEBWERKE VON SCHIFFEN UND FLOTTEN IM HYPERRAUM GLÜHEN BLAU.

- GEHE ZU: Eine andere Möglichkeit, eine Flotte zu verlagern. Diese Option ruft eine Übersicht auf, aus der Sie die Transitzeit (in Tagen) entnehmen können. Klicken Sie auf „Bestätigen“, um den Zug durchzuführen und auf „X“, um ihn abzubrechen.
- BOMBARDIERUNG: Auf dieses Untermenü können Sie zugreifen, sobald sich Ihre Flotte im Orbit um ein feindliches oder neutrales System befindet. Wenn Sie ein System bombardieren, das über planetare Defensivbatterien verfügt, wird Ihre Flotte unter Beschuß geraten und womöglich ernsthaft beschädigt werden.(Ausnahme: Die planetare Ionenkanone, KDY v-150 erzeugt keine physischen Schäden. Dem angreifenden Schiff wird vielmehr Energie entzogen, damit es nicht mehr in der Lage ist, das System weiterhin zu bombardieren.
  Wenn ein System über einen oder mehrere planetare Schilde verfügt, müssen die angreifenden Schiffe zunächst den/die Schild(e) durchbrechen. Der Bombardementmodifikator (siehe Schiffsstatus Bombardierung) jedes Schiffes wird zusammengezählt und wird der Defensivkraft des Schildes gegenübergestellt.
  Beschuß, der den Schild durchdringt, trifft die Truppen und Anlagen auf der Planetenoberfläche. Nach Beendigung des Bombardements erscheint eine Übersicht mit den Auswirkungen des Bombenangriffes.
  Die folgenden Optionen finden Sie im Untermenü für planetare Bombardements:
  - **Militärische Anlagen angreifen:** Nutzen Sie die Feuerkraft Ihrer Schiffe, um planetare Schilde und Defensivbatterien zu zerstören. Bombardements sind nicht hundertprozentig treffsicher - daher kann es beim Angriff auf militärische Anlagen zu kollateralen Schäden kommen.
  - **Zivile Anlagen angreifen:** Nutzen Sie die Feuerkraft Ihrer Schiffe, um nichtmilitärische Anlagen, wie Fabriken und Raffinerien, zu zerstören. Die Zerstörung ziviler Anlagen vermindert die Loyalität für Ihre Seite.
  - **Allgemeine Bombardements:** Nutzen Sie die Feuerkraft Ihrer Schiffe, um die Planetenoberfläche willkürlich zu bombardieren.
  - **System zerstören:** Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn Sie das Imperium vertreten und einen Todesstern in Ihrer Flotte haben.
- LANDUNGSVERSUCH: Klicken Sie hier und Ihre Truppen werden auf einem Planeten landen, mögliche Defensivtruppen angreifen und versuchen eine Garnison zu errichten. Ist der Angriff erfolgreich, gelangt das System unter Ihre Kontrolle. Jedesmal wenn eine Flotte versucht ein System mit Landungstruppen zu übernehmen, wird automatisch die Angriffszusammenfassung aufgerufen (Abb. 3.66).

HINWEIS: Diese Übersicht ist auch verfügbar, wenn eines Ihrer Systeme vom Gegner angegriffen wird.

Die Darstellung enthält eine allgemeine Beschreibung des Angriffes. Wenn Sie sich im Detail darüber informieren wollen, wie jede Seite die Konfrontation überstanden hat, klicken Sie auf die Schalter für **„Imperiale Flotten“** und **„Flotten der Allianz“**. Dadurch wird eine Schadensübersicht aufgerufen (Abb. 3.67).

Die Schaltflächen zeigen an, wieviel Schäden Sie (oder Ihr Gegner) hinnehmen mußten. In Abb. 3.67 können Sie sehen, welche Regimenter noch einsatzfähig sind und welche vernichtet wurden. Die anderen Schaltflächen fassen die Zerstörungen an Großkampfschiffen, Raumjägern, Produktions- und Defensivanlagen und die Verluste an Personal zusammen

Planetare Schilde können ein System vor planetaren Angriffen und Bombardements schützen. Wenn Sie sich im Orbit um ein feindliches oder neutrales System befinden, Truppen in Ihrer Flotte haben und diese Option graugefärbt ist, verteidigen mindestens zwei planetare Schilde das System.



ABB. 3.67 SCHADENSÜBERSICHT

Sie müssen diese Schilde zerstören - durch Bombardierung oder Sabotage - bevor Sie angreifen können.

- UMBENENNEN: Ändert den Namen der Flotte. Die voreingestellten Namen (Flotte1, Flotte2 etc.) sind nicht besonders aussagekräftig. Verwenden Sie eigene Namen, wie **„Transportgruppe1“** oder **„Coruscant Angriffsflotte“.**
- ENZYKLOPÄDIE: Ruft den Enzyklopädieeintrag für die Flotte auf.



ABB. 3.66 ANGRIFFSZUSAMMENFASSUNG

Spielverlauf

WENN FEINDLICHE FLOTTEN AUFEINANDERTREFFEN

Jedesmal wenn sich gegnerische Flotten im Orbit eines Systems begegnen, beginnt eine Raumschlacht. Raumschlachten werden in Kapitel 4 ausführlich beschrieben.

PLANETARISCHE BLOCKADEN

Jedesmal, wenn sich eine Flotte im Orbit um ein feindliches System befindet, errichtet sie automatisch eine Blockade. Ein blockiertes System hat Schwierigkeiten, Truppen in oder aus dem System heraus zu verschieben. Truppen, die es trotzdem versuchen, können getötet werden. Personal, das versucht die Blockade zu überwinden, kann verletzt, getötet oder gefangengenommen werden. Befinden sich jedoch Ionenkanonen auf dem Planeten, können Einheiten die Blockade durchbrechen.

DER TODESSTERN

Wenn Sie die Seite des Imperiums vertreten, gehört der gefürchtete Todesstern zu den Schiffen, über die Sie verfügen können. Der Bau eines Todessterns verbraucht große Mengen an Ressourcen und dauert sehr lange. Sie sollten daher dieses Projekt nicht leichtsinnig oder zu einem frühen Zeitpunkt des Spiels beginnen. Der Todesstern ist besonders für seine Fähigkeit berüchtigt, einen ganzen Planeten zu zerstören. Strategisch kann es aber sinnvoller sein, seine immense Tragfähigkeit und Feuerkraft zur Unterstützung Ihrer Angriffsflotten einzusetzen und Planeten zur Vorbereitung von Bodenangriffen zu bombardieren. Schließlich kann ein zerstörtes System auch nicht mehr erobert und wirtschaftlich genutzt werden.

Am besten läßt sich der Todesstern als Druckmittel einsetzen. Allein seine Anwesenheit erleichtert es Ihren Garnisonen, Aufstände zu unterdrücken. Wenn Sie jedoch mit dem Todesstern ein ganzes Sternensystem zerstören, wird die Loyalität für Ihre Seite in der ganzen Galaxis stark abnehmen. Bewahren Sie sich diese Maßnahme als letzten Ausweg auf, um mit extrem gut verteidigten Stützpunkten der Allianz fertig zu werden.

Falls Sie auf der Seite der Rebellenallianz spielen, sollten Sie wissen, daß es keine Möglichkeit gibt, ein System vor dem Angriff eines Todessterns zu beschützen. Sie können allerdings versuchen, den Todesstern mit Hilfe einer Sabotagemission zu zerstören. Außerdem können in taktischen Schlachten Raumjäger versuchen, den Todesstern anzugreifen und in die Luft zu sprengen.

Das Imperium kann einen Todesstern nur dann vor einem Angriff der Allianz beschützen, wenn es Todessternschilde in dem System errichtet, in dessen Orbit sich der Todesstern befindet. Die einzige Möglichkeit für die Allianz, einen auf diese Weise beschützten Todesstern zu zerstören, ist es, eine Sabotagemission durchzuführen.

FLOTTEN LOKALISIEREN

Neben den Flottensymbolen in der Systemübersicht gibt es noch zwei weitere Möglichkeiten, Ihre Flotten zu lokalisieren. Zum einen können Sie die **Galaxisübersicht** (GID) benutzen. Aus der Größe der Sterne im GID können Sie schließen, wieviel Flotten um die einzelnen Systeme stationiert sind, oder sich auf dem Weg dorthin befinden. Alternativ dazu können Sie auch die **Flottendatenbank** benutzen (Abb. 3.68 und 3.69). Klicken Sie auf den Schalter der Datenbank, um die entsprechende Dialogbox aufzurufen (Abb. 3.70). Geben Sie den Namen der gesuchten Flotte ein, oder scrollen Sie durch die Liste und wählen dann eine Flotte aus. Mittels der Schaltflächen können Sie Listen aller Flotten, der Flotten der Allianz oder der Imperialen Flotten einsehen. Um die Flottenübersicht für die ausgewählte Flotte zu öffnen, klicken Sie auf **„Anzeigen“** oder doppelklicken Sie auf die Flotte.

Sie können von der Flottendatenbank aus auch nach einzelnen Schiffen suchen. Klicken Sie auf den entsprechenden Schalter, um die **Schiffsdatenbank** zu öffnen (Abb. 3.72). Die Schiffsdatenbank funktioniert nach dem gleichen Prinzip, wie die Flottendatenbank. Sie können zur Flottendatenbank zurückkehren, indem Sie

auf den entsprechenden Schalter klicken. Klicken Sie auf „**Schließen**“, wenn Sie kein eigenes Fenster für eine Flotte oder ein Schiff aufrufen wollen.

Defensive

Während Ihr Einfluß in der Galaxis immer weiter anwächst, sollten Sie keinesfalls die Verteidigung Ihrer Systeme vernachlässigen. Dieser Abschnitt beschäftigt sich mit allen Defensivfragen in **Star Wars Rebellion**. Also damit, wie Sie Ihre Garnisonen, Raumjäger, planetaren Abwehrbatterien und Schilde einsetzen, Ihre Flotten und Defensivstreitkräfte verdoppeln, sich auf Angriffe vorbereiten und damit, wie Sie Ihre Schlüsselsysteme- und Sektoren effektiv schützen können.

Greifen Sie auf die Systemverteidigung zu, indem Sie auf das Defensivsymbol links unter dem System klicken (Abb. 3.71).

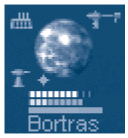


ABB. 3.71 EIN SYSTEM IN DER SEKTORÜBERSICHT

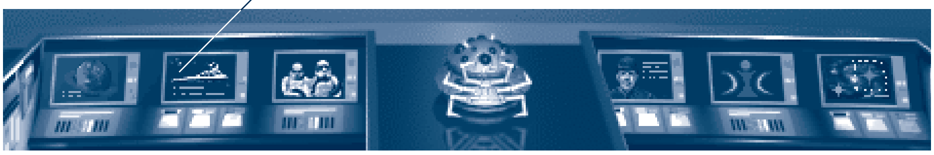


ABB. 3.68 FLOTTENDATENBANK DES IMPERIUMS

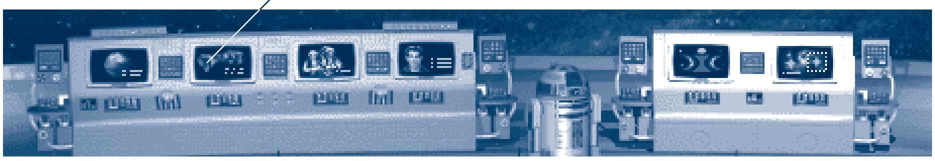


ABB. 3.69 FLOTTENDATENBANK DER ALLIANZ



ABB. 3.70 FLOTTENÜBERSICHT

UM WELTEN ZU KONTROLLIEREN

Sie können ein System auf verschiedenen Ebenen verteidigen. Mit starken Verteidigungsflotten (falls vorhanden) oder Jägerstaffeln können Sie den Gegner davon abhalten, das System zu blockieren. Benutzen Sie planetare Abwehrbatterien, um auf angreifende Schiffe zu feuern und Schilde, um Ihre Systeme vor Bombardements zu schützen.

Stationieren Sie Truppen, um Bodenangriffe abzuwehren. Der Feind kann Sie auch indirekt, durch Sabotagemissionen, angreifen. Daher ist es ratsam, Großkampfschiffe, Jägerstaffeln und Regimenter in dem System zu haben (am besten von Charakteren kommandiert), um gegnerische Missionen vereiteln zu können.



ABB. 3.72 ÜBERSICHT IN DER SCHIFFSDATENBANK

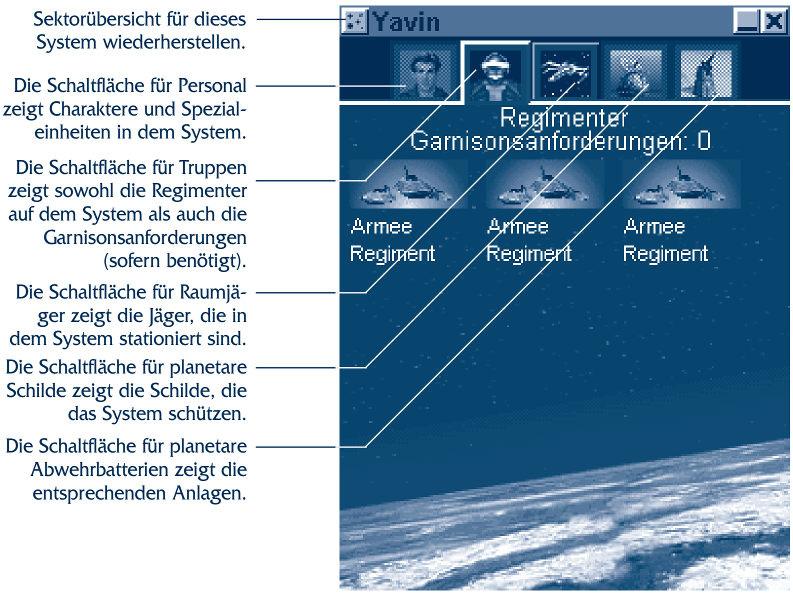


ABB. 3.73 EINE TYPISCHE DEFENSIVÜBERSICHT FÜR EIN SYSTEM

Im Spiel wird Offensivstärke anhand von Feuerkraft gemessen. Bestandteile des defensiven Spiels werden daran gemessen, wie gut sie Angriffen standhalten können. Den jeweiligen Defensivwert können Sie dem entsprechenden Eintrag in der Enzyklopädie entnehmen.

Verschiedene Einheiten schützen vor unterschiedlichen Angriffstypen. Truppen, die auf einem Planeten stationiert sind, können bei einem Bombenangriff beispielsweise nichts anderes tun, als schleunigst Deckung zu suchen. Ein planetares Bombardement kann Anlagen beschädigen. Jede Anlage hat ihre eigene Defensivstärke. Eine Fabrik hat beispielsweise eine Abwehrstärke von drei.

GARNISONEN

Der Begriff „Garnison" bezeichnet eine ständige militärische Präsenz in einem System. Sie besteht aus einer oder mehreren Truppen, die auf der Planetenoberfläche stationiert sind. Zu Beginn des Spieles stehen Ihnen dazu Armeeregimenter und Flottenregimenter (Allianz) oder Armeeregimenter und Sturmtruppen (Imperium) zur Verfügung.

Ihr Gegner kann versuchen, eines Ihrer Systeme zu übernehmen, indem er eine Bodenoffensive startet. In diesem Fall werden Ihre Truppen alles unternehmen, um den Feind abzuwehren. Folgende Faktoren beeinflussen den Ausgang einer solchen Auseinandersetzung: Die Anzahl der Truppen auf jeder Seite, die Führungsqualitäten des kommandierenden Generals und die jeweiligen Stärken und Abwehrkräfte der einzelnen Truppen (Sturmtruppen sind beispielsweise stärker als Allianzregimenter).

TIP

Wenn Sie die Offensiv- und Defensivwerte Ihrer Truppen betrachten, werden Sie feststellen, daß jeder Regimentstyp besondere Stärken und Schwächen hat.

Falls die Loyalität eines Ihrer Systeme nicht besonders stark ist, gibt es besondere Garnisonsanforderungen. Die Garnisonsanforderungen bezeichnen die minimale Anzahl an Truppen, die Sie benötigen, um einen Aufstand zu verhindern. Wenn Sie nicht genug Truppen auf einem Planeten stationiert haben, um diese Anforderungen zu erfüllen, wird sich in dem System ein Aufstand entwickeln. Während eines Aufruhrs verdoppeln sich die Garnisonsanforderungen. Sie werden die Kontrolle über ein System verlieren, wenn Sie keine Truppen entsenden, obwohl sie dringend benötigt werden.

Das Beispiel in Abbildung 3.74 zeigt, daß der Planet Endor eine Garnisonsanforderung von zwei hat, die durch zwei Armeeregimenter der Allianz erfüllt wird.



ABB. 3.74 EIN SYSTEM MIT GARNISONSANFORDERUNGEN

HINWEIS: Wenn Sie Truppen von einem System entfernen, das Ihre Seite nicht stark genug unterstützt, kann es sein, daß es sich von Ihrer Seite lossagt oder seine Neutralität erklärt.

AUTOMATISCHE GARNISONSVERWALTUNG

Sie können das Management Ihrer Garnisonen dem Beraterdroiden (C-3PO oder IMP-22) übertragen. Rechtsklicken Sie dazu auf den Droiden und wählen Sie die Option **„Garnisonen verwalten“**. Der Droide wird zuerst Truppen in Systemen aufstellen, die sich in Aufruhr befinden. Danach wird er mindestens ein Regiment auf jedem Ihrer Systeme stationieren. Falls sie benötigt werden (um die Kontrolle zu erhalten), wird er noch weitere Truppen hinzufügen. Der Droide wird außerdem versuchen, eine besonders starke Verteidigung für die Systeme zu errichten, die über Produktionsanlagen verfügen. Das Garnisonsmanagement wird keine überzähligen Regimenter von einem System entfernen. ***HINWEIS: Ihr Beraterdroide erfüllt Garnisonsanforderungen, indem er Truppen aufstellt, nicht indem er bestehende Regimenter abzieht.***

TRUPPEN AUFSTELLEN

Sie können auf Ausbildungseinrichtungen genauso zugreifen wie auf Fabriken. Öffnen Sie das Herstellungs- und Produktionsfenster eines Systems, das über eine Kaserne verfügt und rechtsklicken Sie auf den Bereich mit den in der Ausbildung befindlichen Truppen (Abb. 3.75).

Die Produktionsauswahl erscheint (Abb. 3.76). Beachten Sie, daß sich in der Auswahl neben Truppen auch Spezialeinheiten befinden.

Die Produktionsauswahl für Ausbildungseinrichtungen entspricht der für Fabriken oder Werften. Zusätzlich zum Befehl „Bauen“, enthält dieses Menü folgende Optionen.

- STOP: Bricht das Training des in der Ausbildung befindlichen Regiments ab.
- ZIEL: Setzt das Zielgebiet für das trainierte Regiment fest.
- ENZYKLOPÄDIE: Ruft nur dann einen Eintrag für Truppen auf, wenn die Ausbildungseinrichtung gerade genutzt wird. Ansonsten erscheint der Systemeintrag.
- STATUS: Zeigt den Status des gegenwärtigen Truppentrainings. Teilt Ihnen mit, wann das Projekt beendet sein wird.



ABB. 3.75 TRUPPEN WERDEN IN SYSTEMEN MIT KASERNEN AUFGESTELLT



ABB. 3.76 AUSWAHLMENÜ FÜR REGIMENTER UND SPEZIALEINHEITEN

- RESERVIERT: Hält den Droiden davon ab, diese Anlage (für das automatisierte Garnisonsmanagement) zu benutzen. Falls Sie im Menü des Droiden allerdings „Truppen aufstellen“ aktiviert haben, kann er auch auf diese Einrichtungen zugreifen.

Es gibt noch eine weitere Möglichkeit, Truppen aufzustellen. Rechtsklicken Sie auf den Droiden und wählen Sie **„Truppen aufstellen“** aus dem Menü (Abb. 3.77). Wählen Sie ein Zielgebiet aus, nachdem sich der Mauszeiger in ein Fadenkreuz verwandelt hat. Wenn sich dort eine Ausbildungseinrichtung befindet, erscheint die Produktionsauswahl. Wählen Sie ein Truppenregiment aus, und der Droide wird die nächste Ausbildungseinrichtung beauftragen, die Einheit aufzustellen.



ABB. 3.77 SIE KÖNNEN DEN DROIDEN BEAUFTRAGEN, DIE TRUPPENAUFSTELLUNG ZU VERWALTEN.

REGIMENTSTYPEN

Die Tabelle auf der nächsten Seite zeigt alle Regimentstypen des Spiels, zusammen mit den entsprechenden Offensiv- und Defensivwerten. Anhand dieser Werte können Sie die jeweiligen Stärken der Einheiten ablesen. Truppen mit höheren Werten werden länger ausgebildet und stellen höhere Instandhaltungsanforderungen. Einige Truppen sind erst nach entsprechenden F&E - Missionen verfügbar.

FLOTTEN UND RAUMJÄGER

Ihre Schiffe sind ebenfalls wichtige Bestandteile des Defensivarsenals. Eine Flotte im Orbit eines verbündeten Planeten kann feindliche Flotten abfangen und angreifen. Raumjäger, die sich in einem System befinden und keiner Flotte angehören, befinden sich in Hangars auf der Planetenoberfläche. Sobald eine feindliche Flotte in das System eindringt, steigen sie auf und verteidigen den Planeten. Jäger und Truppen tragen außerdem zur Verteidigung bei, indem sie gegnerische Agenten aufspüren und deren Missionen vereiteln.

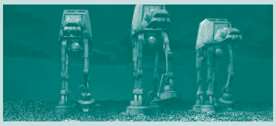
KOMMANDEURE

Einige Ihrer Charaktere können Kommandoposten übernehmen. Admirale befehligen Flotten. Kommandanten sind für Jägerstaffeln verantwortlich und Generäle für Truppenregimenter. Um einem Charakter das Kommando über eine Bodeneinheit, Jägerstaffel oder Flotte zu übertragen, rechtsklicken Sie auf den Charakter und wählen zuerst **„Kommando“** und dann den Rang aus.

Ein Charakter in einer Kommandoposition verstärkt die Leistung seiner Einheit. Je besser die Führungsqualitäten des Charakters sind, desto größer ist die Leistungssteigerung. Verfügt ein Kommandocharakter außerdem über einen hohen Spionagewert, erhöht das die Chancen, daß Ihre Einheiten feindliche Spione entdecken und deren Missionen vereiteln. Hat der Charakter einen hohen Kampfwert, werden die Spione nach ihrer Entdeckung, um so leichter gefangengenommen.

Regimenter des IMPERIUMS

Armeeregiment



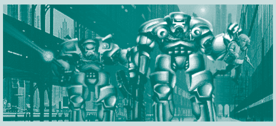
Angriff: 3
Schutz gegen Angriffe aus dem Orbit: 5
Verteidigung: 5

Sturmtruppen-Regiment



Angriff: 6
Schutz gegen Angriffe aus dem Orbit: 6
Verteidigung: 6

Dark Trooper Regiment



Angriff: 8
Schutz gegen Angriffe aus dem Orbit: 6
Verteidigung: 8

Flottenregiment



Angriff: 5
Schutz gegen Angriffe aus dem Orbit: 2
Verteidigung: 3

Regimenter der ALLIANZ

Armeeregiment



Angriff: 3
Schutz gegen Angriffe aus dem Orbit: 5
Verteidigung: 5

Flottenregiment



Angriff: 6
Schutz gegen Angriffe aus dem Orbit: 5
Verteidigung: 3

Mon Calamari Regiment



Angriff: 2
Schutz gegen Angriffe aus dem Orbit: 9
Verteidigung: 8

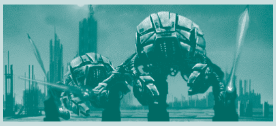
Sullustanisches Regiment



Angriff: 1
Schutz gegen Angriffe aus dem Orbit: 2
Verteidigung: 4

Regimenter des IMPERIUMS

War Droid Regiment



Angriff: 8
Schutz gegen Angriffe aus dem Orbit: 2
Verteidigung: 2

Regimenter der ALLIANZ

Wookiee Regiment



Angriff: 8
Schutz gegen Angriffe aus dem Orbit: 4
Verteidigung: 4

VERTEIDIGUNGSANLAGEN

Fabriken können Defensivanlagen für Ihre Systeme herstellen. Diese Anlagen sind entweder Schilde oder Abwehrbatterien. Planetare Schildgeneratoren (GenCore) errichten einen Abwehrschild um den Planeten und schützen ihn so vor Angriffen. Eine planetare Abwehrbatterie kann sowohl auf angreifende feindliche Flotten im Orbit als auch auf attackierende Landungstruppen feuern. Die folgenden beiden Abschnitte beschreiben die Defensivanlagen im Detail.

Planetare Schilde

GenCores unterstützen die Abwehr von feindlichen Landungstruppen und Bombardements. Wenn ein System über zwei Schildgeneratoren verfügt, wird Ihr Gegner nicht in der Lage sein, einen Bodenangriff durchzuführen. Sie sollten sich jedoch nicht zu sicher fühlen; ein entschlossener Gegner könnte versuchen, ein GenCore durch ein orbitales Bombardement oder Sabotage auszuschalten.

Die Tabelle auf der nächsten Seite zeigt Ihnen die existierenden Schildtypen mit ihren jeweiligen Defensivwerten. Jeder Schildgenerator hat zwei Defensivwerte: Die Schildstärke bezieht sich auf die maximale Menge an Feuerkraft, die durch ihn absorbiert werden kann. Kombinierte Feuerkraft, die diesen Wert überschreitet, wird den Schild durchbrechen. Dagegen bezeichnet orbitale Abwehrstärke die Feuerkraft, die benötigt wird, um den Schildgenerator zu zerstören. GenCores der Klasse-1 stehen beiden Seiten bereits zu Spielbeginn zur Verfügung. Im weiteren Spielverlauf ermöglichen es Ihnen die Ergebnisse entsprechender Forschungsmissionen (falls erfolgreich), die weitaus effektiveren GenCores der Klasse-2 zu konstruieren. Sowohl das Imperium als auch die Allianz können GenCores herstellen. Todessternschilde können nur vom Imperium eingesetzt werden.

Planetare Abwehrbatterien

Planetare Abwehrbatterien feuern auf feindliche Schiffe im Orbit oder auf Landungstruppen. Eine Zusammenstellung der verfügbaren Abwehrbatterien und ihrer jeweiligen Stärken finden Sie auf der nächsten Seite. Die Anlagen werden in zwei Klassen unterteilt. Die erste Klasse, die LNR-Serie-1, feuert mit Turbolasern auf angreifende Landungstruppen oder Schiffe. Über die erste LNR-Serie (LNR-Serie-1) können Sie bereits zu Anfang des Spieles verfügen. Durch entsprechende F&E-Missionen werden Anlagen der LNR-Serie-2 entwickelt.

Die zweite Klasse von planetaren Abwehranlagen besteht aus der KDY v-150, einer Ionenkanone. Diese Anlage fügt feindlichen Schiffen keine direkten Schäden zu, sondern entzieht einem angreifenden Schiff Energie, setzt seine Schilde außer Kraft und hindert es daran, die Waffensysteme einzusetzen. Die Ionenkanone macht es einer belagernden Flotte unmöglich, Missionen aufzuspüren, Charaktere zu verletzten oder Spezialeinheiten zu

PLANETARISCHE SCHILDE

GenCore Stufe I



Schutz gegen Angriffe aus dem Orbit: 2
Schildstärke: 40
Die GenCore I kann zu Beginn des Spiels von beiden Seiten gebaut werden.

GenCore Stufe II



Schutz gegen Angriffe aus dem Orbit: 3
Schildstärke: 80
Die GenCore II ist eine Weiterentwicklung der Stufe I und wird durch F&E im Bereich Anlagendesign verfügbar.

Todessternschild



(Imperium)
Schutz gegen Angriffe aus dem Orbit: 1
Ein undurchdringlicher Schild, der einen Todesstern gegen Angriffe durch Jäger schützt.

vernichten, die versuchen die Blockade zu durchbrechen. Die KDY v-150 kann außerdem auch auf Landungstruppen feuern.

DIE TRUPPENDATENBANK

Benutzen Sie die Truppendatenbank, um Ihre Truppen zu lokalisieren oder um sich einen Überblick darüber zu verschaffen, wie Ihre Einheiten in der Galaxis verteilt sind. Sie erreichen die Truppendatenbank über einen der Schalter unter der Galaxisübersicht (Abb. 3.78 und 3.79).

In Abbildung 3.80 sehen Sie die Dialogbox der Truppendatenbank. Geben Sie hier den Namen des Systems ein, in dem Sie nach Flotten oder Truppen suchen wollen. Sie können sich auch einfach durch die Liste bewegen, bis Sie das gewünschte System gefunden haben. Mittels der entsprechenden Schaltflächen können Sie Listen der Truppen der Allianz und des Imperiums einsehen. Um die Systemübersicht für das ausgewählte System oder die gesamte Flotte aufzurufen, klicken Sie auf **„Anzeigen“**. Alternativ können Sie auch auf den System- oder Flottennamen (oder die Zahl unter einem Truppensymbol) doppelklicken. Klicken Sie auf **„Schließen“**, wenn Sie keine bestimmte Truppe lokalisieren wollen.

DAS DEFENSIV - MENÜ IN DER GALAXISÜBERSICHT

Das GID kann Ihnen dabei helfen, Ihre Defensivanlagen und Einheiten zu lokalisieren. Abbildung 3.81 zeigt das Untermenü für Verteidigung.

Wenn Sie eine dieser Optionen auswählen, wird sich die Sternendarstellung in der Galaxisübersicht auf Ihre planetaren Abwehrbatterien, Schildgeneratoren, Jägerstaffeln, Truppen und Todessternschilde beziehen. Die Größe der Sterne weist auf die jeweilige Konzentration von Defensivanlagen und Einheiten hin.

ABWEHRBATTERIEN

LNR SERIE I



Schutz gegen Angriffe aus dem Orbit: 4
Angriffsstärke: 800
Die LNR I ist eine Turbolaser-Batterie und kann zu Beginn des Spiels von beiden Seiten gebaut werden.

LNR SERIE II



Schutz gegen Angriffe aus dem Orbit: 3
Angriffsstärke: 5000
Die LNR II ist eine Weiterentwicklung der Stufe I und wird durch F&E im Bereich Anlagendesign verfügbar.

KDY V-150



Schutz gegen Angriffe aus dem Orbit: 5
Angriffsstärke: 2000
Diese Ionenkanone reduziert Energie und Schilde eines gegnerischen Schiffes. Ist ein System mit dieser Kanone ausgestattet, wird eine Evakuierung deutlich erleichtert.

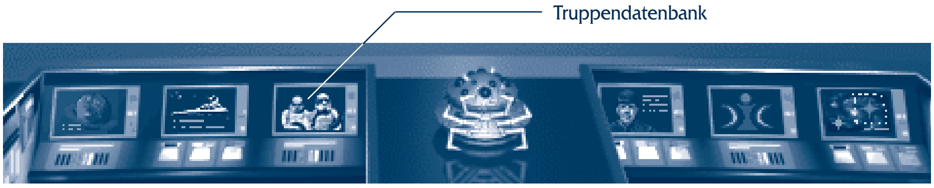


ABB. 3.78 TRUPPENDATENBANK DES IMPERIUMS

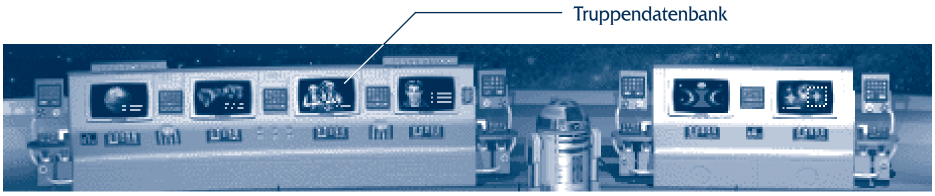


ABB. 3.79 TRUPPENDATENBANK DER ALLIANZ



ABB. 3.80 DIE TRUPPENDATENBANK FÜR CHARAKTERE



ABB. 3.81 DAS VERTEIGUNGSMENÜ IN DER GALAXISÜBERSICHT

GEHEIMDIENSTINFORMATIONEN ANALYSIEREN

Ein anderer Aspekt Ihrer Defensivstrategie sollte es sein, Angriffe vorauszuahnen und sich dementsprechend vorzubereiten. Nutzen Sie die Informationen, die Ihre Spione gesammelt haben, um herauszufinden, welche Einsatzzentralen des Feindes Schlüsselfunktionen haben. Ihre Agenten werden Ihnen außerdem melden, wenn es ihnen gelungen ist, feindliche Missionen zu vereiteln. Finden Sie heraus, ob Ihr Gegner Sabotageaktionen auf Ihre wichtigsten Defensivanlagen plant - oder bereits erfolgreich durchgeführt hat.

Dieser Umstand könnte auf einen bevorstehenden Angriff hinweisen.

Wenn Sie die Seite der Allianz vertreten, sollten Sie wissen, daß zu Spielbeginn besonders Yavin gefährdet ist, da sich dort Ihre Hauptcharaktere befinden. Das System ist nicht zwangsläufig gut gesichert, und dem Imperium ist bekannt, daß sich hier eine Basis befindet. Sie sollten daher erwägen, die Charaktere bereits früh in ein anderes System zu verlegen.

DAS HAUPTQUARTIER VERLEGEN

Das Hauptquartier der Allianz befindet sich zu Spielbeginn an einem zufällig ausgesuchten Ort, am Rande der Galaxis. Wenn Sie die Rolle des Imperiums spielen, wird das HQ in der Galaxisübersicht durch eine weiße Markierung gekennzeichnet. Eine Abbildung des Hauptquartiers sehen Sie in der Sektorübersicht.

HINWEIS: Wenn Sie das Imperium vertreten, ist Ihnen die Position des Rebellen- Hauptquartiers am Anfang des Spieles unbekannt.

Es ist von großer Bedeutung, daß Sie das HQ der Allianz gut sichern. Sobald das Imperium das Hauptquartier entdeckt, wird es einen Angriff starten. Achten Sie daher auf die Berichte

Ihrer Agenten über feindliche Spionage- und Sabotagemissionen im Rebellen-HQ. Wenn die feindlichen Aktionen sich häufen, müssen Sie davon ausgehen, daß das HQ entdeckt wurde.

Im Gegensatz zum imperialen Hauptquartier auf Coruscant, kann das HQ der Allianz verlegt werden. Ziehen Sie dazu das entsprechende Symbol zu einem neuen System, oder rechtsklicken Sie, wählen „Bewegen" aus und bestimmen ein Zielgebiet (Abb. 3.82). Wenn Sie vor einer endgültigen Entscheidung wissen wollen, wie lange der Transit dauern wird, sollten Sie die Option „Zug bestätigen" auswählen.



ABB. 3.82 DAS HAUPTQUARTIER DER ALLIANZ KANN NOTFALLS VERLEGT WERDEN

Sie werden selbstverständlich ein gut gesichertes System zu Ihrem neuen Hauptquartier machen wollen.

TIP

Verlegen Sie einen Teil der Truppen, Jäger und sonstigen Einheiten, die das alte HQ geschützt haben, um die Verteidigung des neuen Standortes zu unterstützen.

Mit etwas Glück werden Sie längst verschwunden sein, wenn die imperialen Flotten auftauchen.

Wenn Sie das Hauptquartier verlieren, müssen Sie erhebliche Loyalitätsverluste in der gesamten Galaxis hinnehmen. Das Imperium hat die Möglichkeit Coruscant zurückzuerobern. Für die Allianz besteht diese Chance nicht, da der Verlust des Hauptquartiers auch seine völlige Zerstörung bedeutet.

HAUPTCHARAKTERE VERTEIDIGEN

Zusätzlich zu Ihren Schlüsselsystemen müssen Sie auch die Hauptcharaktere verteidigen. Luke Skywalker, Mon Mothma, Darth Vader und Imperator Palpatine befinden sich ständig in der Gefahr, angegriffen zu werden, da Ihr Gegner zwei Hauptcharaktere gefangennehmen muß, um seine Spielziele zu erfüllen. Sorgen Sie also dafür, daß sich die Charaktere in gut gesicherten Systemen aufhalten und bei Missionen durch Köder geschützt werden.

Das Spiel gewinnen

Jetzt wo Sie in Bezug auf **Star Wars Rebellion** eine solide Grundlage besitzen, sind Sie bereit, das Spiel zu gewinnen. Es gibt zahlreiche Strategien, die Sie anwenden können, um das Hauptquartier des Gegners zu zerstören oder einzunehmen und die Hauptcharaktere gefangenzunehmen. Sie können Ihre Herrschaft durch die Erforschung und Kolonisation des galaktischen Randes ausweiten oder indem Sie neutrale Systeme durch Diplomatie für sich gewinnen.

Sie können Ihren Gegner früh angreifen oder zunächst Ihre Streitkräfte methodisch aufbauen. Terrorisieren Sie die Sektoren im Zentrum der Galaxis mit Ihren Flotten, oder führen Sie immer wieder kleinere Angriffe durch, um den Gegner zu demoralisieren. Sabotieren Sie Raffinerien und Fabriken, um die Instandhaltungs- und Herstellungskapazitäten des Feindes zu reduzieren. Behalten Sie die Aktionen des Gegners im Auge, während Sie Ihren Einfluß in der Galaxis ausweiten, und stellen Sie fest, wo seine Stärken und Schwächen liegen. Wer kontrolliert die meisten Systeme? Ist die Loyalität Ihrer Systeme gesichert, oder gibt es Schwankungen, die zum Verlust von Systemen führen könnten? Sind Sie dem Gegner ebenbürtig, wenn Sie Ihm in der Schlacht begegnen?

AUF ZUM SIEG!

Es gibt mehrere Spielziele, die Sie erfüllen müssen, bevor Sie gewinnen können. Dazu müssen Sie folgendes beachten:

- SCHLÜSSELCHARAKTERE GEFANGENNEHMEN: es reicht nicht aus, die Schlüsselcharaktere gefangenzunehmen, um das Spiel zu gewinnen. Sie müssen Mon Mothma und Luke Skywalker oder Imperator Palpatine und Darth Vader gefangennehmen und darüber hinaus auch permanent unter Ihrer Kontrolle behalten. Diese Charaktere könnten, mit Hilfe von Rettungsmissionen, entkommen. Sie sollten sie daher in einem gut gesicherten System verbergen oder in Bewegung halten.
- CORUSCANT EINNEHMEN: Auch hier reicht es nicht aus, Coruscant nur zu erobern. Sie müssen den Planeten vielmehr besetzt halten, bis alle drei Spielziele erfüllt sind.
- DAS HAUPTQUARTIER DER ALLIANZ ZERSTÖREN: Diese Festung zu zerstören, wird keine leichte Aufgabe sein. Zunächst müssen Sie das Hauptquartier der Rebellen erst einmal finden, da die Allianz die Basis beliebig verlagern kann. Aufklärungsmissionen in unerforschte Systeme, gefolgt von ausgiebigen Spionagemissionen, sind wohl die beste Strategie. Sobald Sie das HQ gefunden haben, werden Sie zuerst eine Blockade errichten. Um das Hauptquartier auszulöschen, müssen Sie es entweder durch ein Bombardement zerstören und anschliessend die Kontrolle über das System mit einem Bodenangriff übernehmen oder den gesamten Planeten mit einem Todesstern vernichten. Wenn das HQ zerstört wurde, kann es anders als Coruscant, von Ihrem Gegner nicht zurückerobert werden.
- SPIELZIELE ERFÜLLEN: Wenn Sie alle Spielziele erfüllen, haben Sie das Spiel gewonnen.

Überwachen der Erfolgen

Ihr Droide kann Sie über die Spielziele, die Sie (und Ihr Gegner) erfüllt haben, auf dem laufenden halten. Rechtsklicken Sie auf den Droiden und wählen die Option **Spielziele** (Abb. 3.83). Die entsprechende Übersicht wird aufgerufen (Abb. 3.84). Unabhängig davon, auf welcher Seite Sie spielen, informiert Sie diese Übersicht darüber, welche Spielziele (von beiden Seiten) bereits erfüllt wurden. Wenn beispielsweise einer der Schlüsselcharaktere in Gefangenschaft gerät, wechselt der Text von „**Luke verteidigen**“ oder „**Vader inhaftieren**“ in „**Luke ist gefangen**“ oder „**Vader ist gefangen**“.

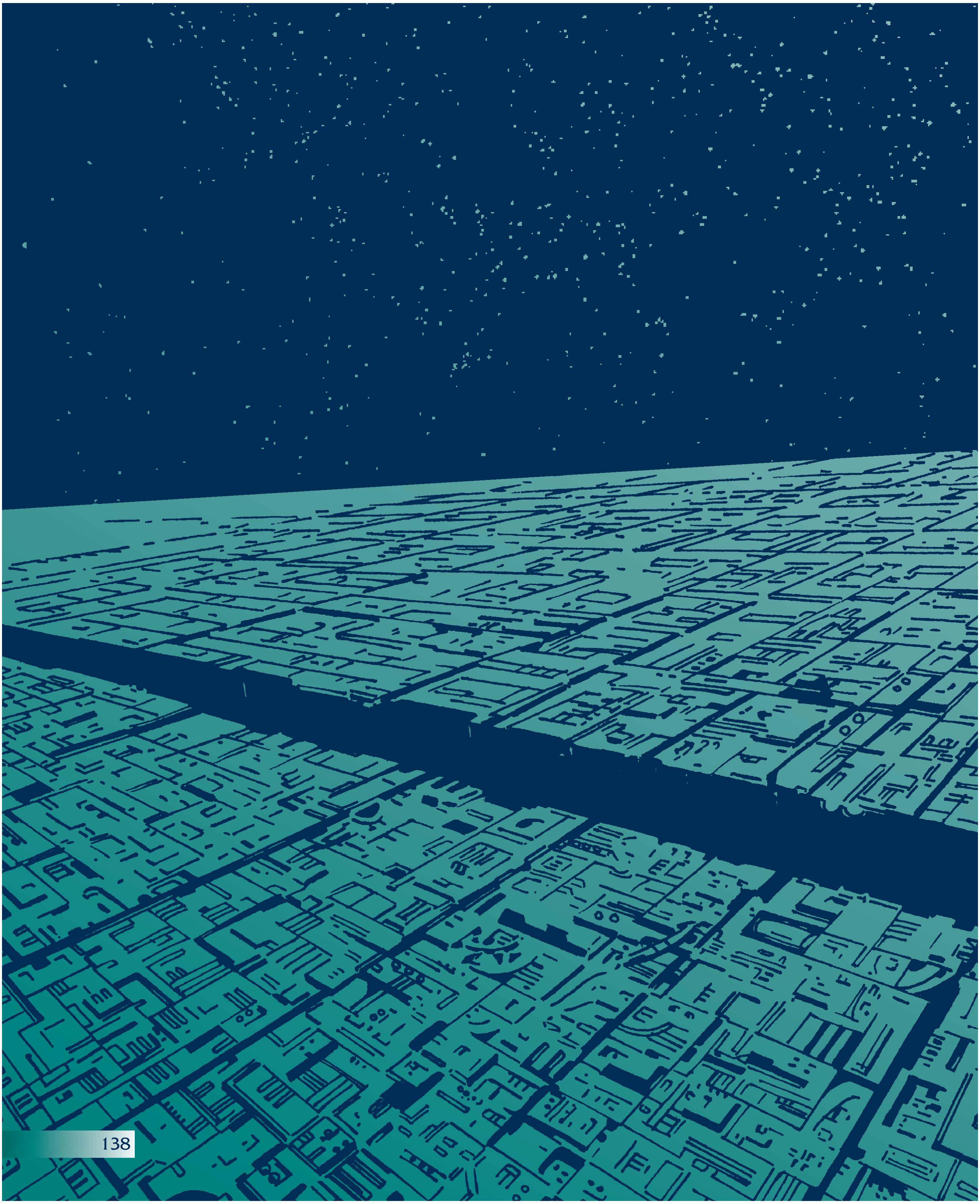


ABB. 3.83 MIT DER OPTION SPIELZIELE KÖNNEN SIE ÜBERPRÜFEN, WELCHE FORTSCHRITTE SIE UND IHR GEGNER MACHEN.

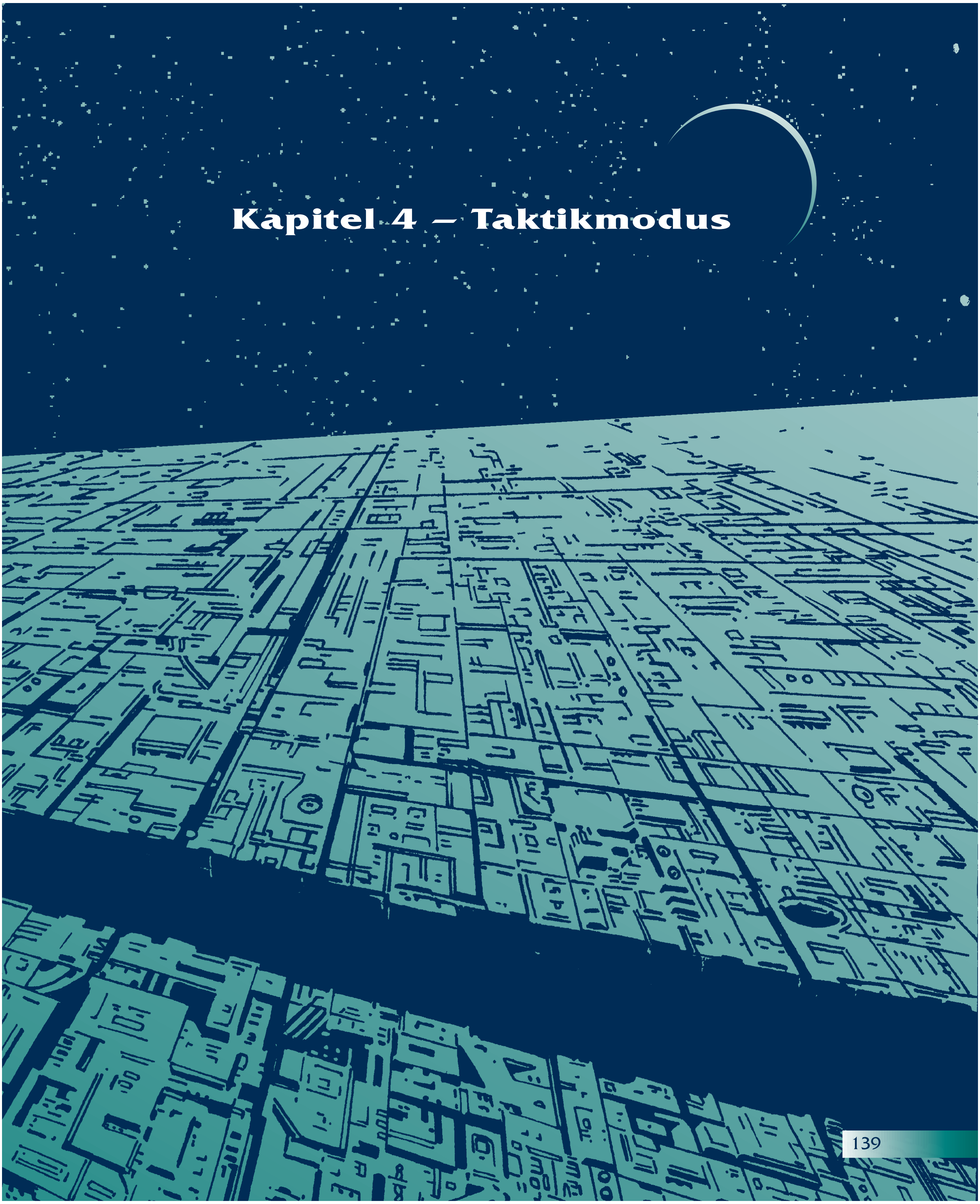
Galaktische Überlegenheit ist nicht leicht zu erlangen. Es werden viele spannende Spielstunden vergehen, in denen sich das Schicksal mal zugunsten der einen und dann wieder zugunsten der anderen Seite neigt und Sie Boden gewinnen oder verlieren werden, bis schließlich das Imperium oder die Allianz den Sieg errungen hat. Unabhängig davon für welche Seite Sie kämpfen und welche Strategie Sie wählen: Möge die Macht mit Ihnen sein!



ABB. 3.84 DIE ÜBERSICHT ÜBER DIE SPIELZIELE. (IN DIESEM FALL WURDEN AUF BEIDEN SEITEN NOCH KEINE FORTSCHRITTE GEMACHT)



Kapitel 4 – Taktikmodus



In den Kurzmissionen von Kapitel 2 haben wir Ihnen empfohlen, wenn Sie auf eine gegnerische Flotte stoßen, die Kämpfe vom Computer berechnen zu lassen. Natürlich ist diese Berechnung eine praktische Einrichtung, aber der Taktikmodus von **Star Wars Rebellion** ist einer der spannendsten und abwechslungsreichsten Aspekte des Spiels.

Schiffe haben verschiedene Stärken in Angriff, Verteidigung, Schnelligkeit und Wendigkeit. Einige sind mit Gravitationsprojektoren ausgestattet, die einen Rückzug des Gegners verhindern, und andere besitzen einen Traktorstrahl, der Gegner während eines Angriffs festhält. Im Taktikmodus können Sie sich aus der Nähe ansehen, wie sich Ihre Schiffe im Kampf bewähren. Daher werden Ihnen die Informationen aus dem Taktikmodus helfen, bessere Flotten zu bauen.

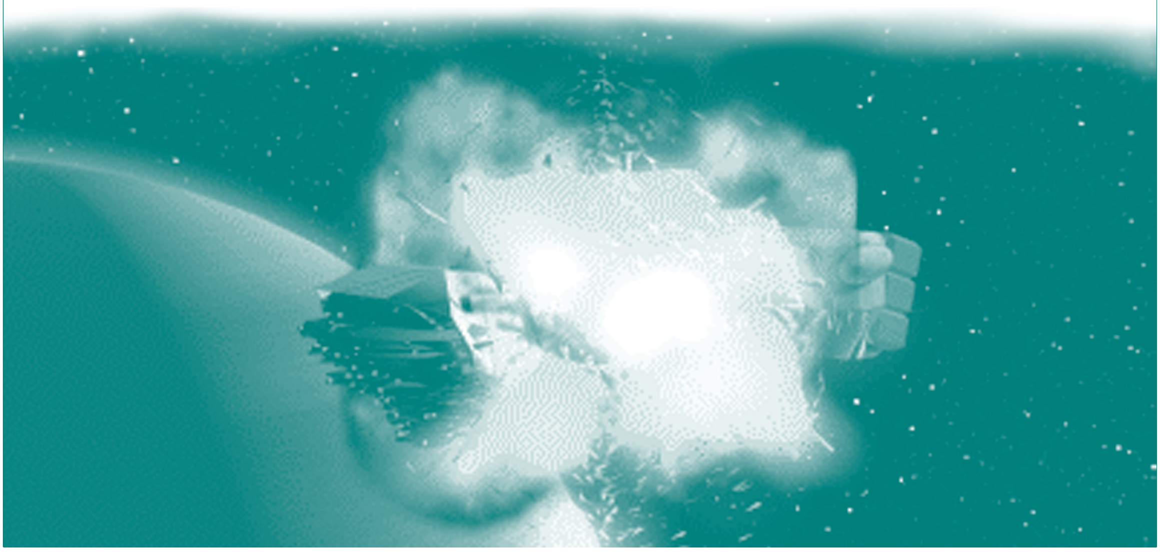
HINWEIS: Die Einträge für die Schiffe in der Enzyklopädie geben Auskunft über die relativen Offensiv- und Defensivstärken der einzelnen Schiffe. Dort finden Sie außerdem Informationen über besondere Eigenschaften der verschiedenen Raumschiffe, wie z.B. Geschwindigkeit im Vergleich zu anderen Schiffen.

Im Taktikmodus übernehmen Sie das Kommando über die Großkampfschiffe und Jägerstaffeln Ihrer Flotte. Sie stellen Einsatzgruppen zusammen, geben Flugformationen vor und erteilen Ihnen Befehle, um konkrete Ziele anzugreifen. Der Kampf findet dreidimensional statt, und Sie können an einzelne Kämpfe heranzoomen oder die gesamte Schlacht beobachten. Wenn Sie den Kampf neu überdenken wollen, steht Ihnen dafür eine Pausefunktion zur Verfügung.

Waffensysteme

Die Kenntnis der Waffensysteme mit denen Ihre Schiffe ausgestattet sind, wird Ihnen helfen zu verstehen, was sich im Kampf abspielt. Grundsätzlich gibt es drei verschiedene Waffentypen:

- TURBOLASER-BATTERIEN: Diese Batterien auf Großkampfschiffen sind besonders gegen andere Großkampfschiffe effektiv.
- IONENKANONEN: Der Einsatz der Ionenkanonen richtet sich gegen Schilde und andere kritische Systeme, wie Triebwerke und Waffen eines Großkampfschiffes.
- LASERKANONEN: Die Laserkanonen werden primär gegen Raumjäger eingesetzt.



Nicht alle Schiffe besitzen alle Arten von Waffen. Die Enzyklopädie und der Status eines Schiffs geben Auskunft über die Bewaffnung. Dabei finden Sie neben der Bewaffnung immer einen Wert, der die Stärke der Waffe angibt. Beachten Sie, daß in der Enzyklopädie auch immer angegeben wird, wo sich ein Waffentyp auf dem Schiff befindet: Bug, Heck, Steuer- oder Backbord. Während eines Kampfes wird sich ein Schiff immer so positionieren, das es seine Waffen optimal einsetzen kann.

Start des Taktikmodus

Sie können den Taktikmodus starten, sobald Ihre Flotte auf Schiffe des Gegners gestoßen ist. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Gegner in eines Ihres Systeme eingedrungen ist, in dem sich Schiffe oder Jäger Ihrer Flotte befinden oder ob Sie der Aggressor sind. Auf Flotten Ihres Gegners können Sie natürlich auch im Orbit eines neutralen Planeten stoßen.

Wenn zwei Flotten aufeinandertreffen, werden Sie durch den Gefechtsalarm (Abb. 4.1) sofort darüber informiert. Sie werden bemerken, daß diese Meldungen nicht über das Nachrichtensystem des Droiden bearbeitet werden, da Sie sich um Raumkämpfe sofort kümmern müssen.

TIP

Wir empfehlen, daß Sie sich mit den Möglichkeiten des Taktikmodus vertraut machen, indem Sie einen Kampf durchführen und parallel dazu dieses Kapitel lesen. Starten Sie Star Wars Rebellion, beginnen Sie ein neues Spiel, und sammeln Sie sofort Ihre Flotte. Schicken Sie Ihre Flotte dann in gegnerische System, um einen Kampf zu provozieren. Das schnellste Ergebnis erzielen Sie vermutlich, wenn Sie auf der Seite der Rebellen beginnen und die eigene Flotte nach Coruscant schicken, das zu Anfang eines Spiels meist gut verteidigt ist.



ABB. 4.1 GEFECHTSALARM

Taktik

Mit Hilfe des Gefechtsalarms werden Sie darüber informiert, wo und mit welcher Ausgangssituation die Schlacht stattfindet. Mit den drei Optionen am unteren Rand des Menüs können Sie den Taktikmodus aktivieren, das Ergebnis berechnen lassen oder sich sofort zurückziehen. Ehe Sie allerdings diesbezüglich eine Entscheidung treffen, sollten Sie sich über die Stärken der beiden Flotten informieren. Klicken Sie auf die entsprechenden Schaltflächen auf der rechten Seite des Menüs, um die Liste an Großkampfschiffen, Jägern und Truppen an Bord der Schiffe einzusehen (Abb. 4.2).

gruppe oder einem einzelnen Schiff Befehle geben; Jäger lassen sich allerdings nur als ganze Staffel dirigieren. Im Pause-Modus können Sie sich Ihre Schiffe ansehen oder ihnen Befehle geben, aber diese Befehle werden erst ausgeführt, wenn die Pause deaktiviert wurde. Ihre Schiffe benötigen einige Sekunden, um auf Ihre Befehle zu reagieren. Sie können diese Reaktionszeit reduzieren, indem Sie im Strategieteil des Spiels der Flotte einen Charakter als Admiral zuteilen.



ABB. 4.2 ÜBERSICHT ÜBER DIE IMPERIALE FLOTTE

HINWEIS: Sofern Sie nicht durch eine Spionagemission Informationen über eine Flotte gesammelt haben, werden Sie erst bei einer Konfrontation die genaue Stärke des Gegners bestimmen können.

Nachdem Sie sich über die Stärke Ihres Gegners informiert haben, können Sie mit „Kommando übernehmen" den Kampf beginnen.

Das taktische Display

Abbildung 4.3 zeigt, wie das taktische Display zu Beginn eines Kampfes aussieht. Der Kampf beginnt im Pause-Modus. Ihre Großkampfschiffe sind zu Einsatzgruppen und Ihre Jäger zu Staffeln zusammengefaßt. Sie können einer Einsatz-

Grundsätzlich haben Sie bei **Star Wars Rebellion** so viel oder so wenig Kontrolle über die Schlacht wie Sie es wünschen. Sie können ein Schiff einen Navigationspunkt anfliegen, ein konkretes oder das nächste Ziel angreifen oder ein Manöver fliegen lassen. Nachdem Sie Ihre Befehle gegeben haben, können Sie die Pause abschalten und sich den Kampf ansehen. Eine exakte Beschreibung aller möglichen Befehle finden Sie in den nächsten Abschnitten.

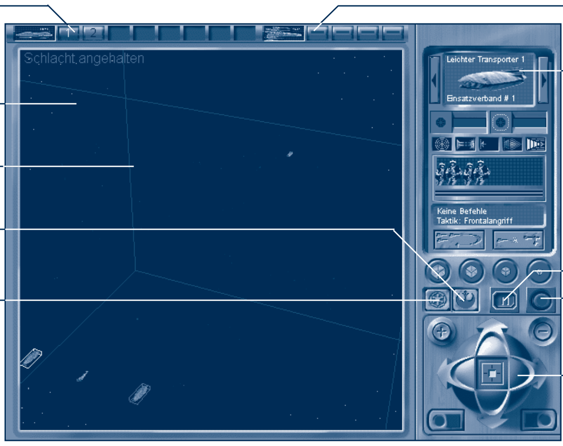


ABB. 4.3 DAS TAKTISCHE DISPLAY

Befehle geben

Um einer Einsatzgruppe, einer Staffel oder einem einzelnen Schiff einen Befehl geben zu können, müssen Sie es vorher anwählen. Wollen Sie eine Einsatzgruppe anwählen, können Sie das über die entsprechende Nummer oben links auf dem Bildschirm machen (Abb. 4.4). Einzelne Schiffe können Sie durch einen einfachen Linksklick auf das Schiff wählen. Jäger werden ausgewählt, indem man auf die entsprechende Staffelfarbe oben in der Mitte des Bildschirms klickt (Abb. 4.4).

HINWEIS: Sie können nur Befehle an eine Jägerstaffel, aber nicht an einen einzelnen Jäger, geben.

Wenn Sie eine Einsatzgruppe auswählen, wird diese in der taktischen Anzeige farbig hervorgehoben. Sie werden bemerken, daß sich das Kontrollfeld auf der rechten Seite des Bildschirms entsprechend Ihrer Auswahl verändert (Dieses Kontrollfeld wird in einem späteren Abschnitt ausführlich erläutert). Jetzt können Sie dieser Einsatzgruppe Befehle geben.

Natürlich können Sie die Zusammensetzung einer Einsatzgruppe verändern. Wenn Sie ein Schiff zu einer Gruppe hinzufügen wollen, müssen Sie zuerst eine Einsatzgruppe auswählen und dann – während Sie die Taste [Strg] gedrückt halten – ein Schiff anklicken.

Zur Bildung einer neuen Gruppe müssen Sie mit gedrückter [Strg]-Taste erst alle Schiffe auswählen und auf das nächste freie Feld in der Auswahlliste klicken. In dem freien Feld erscheint eine Zahl: Die Nummer der neu gebildeten Einsatzgruppe.



ABB. 4.4 EINSATZGRUPPENAUSWAHL

Taktik

NAVIGATIONSPUNKTE

Navigationspunkte sind Positionen im Raum, die im taktischen Display als farbige Pyramiden dargestellt werden (Abb. 4.5). Es gibt vier Gruppen von Navigationspunkte, die Sie mit den entsprechenden Schaltern auf der rechten Seite des taktischen Displays aufrufen können. Jeder Schalter blendet einen bestimmten Satz ein und ggf. auch wieder aus. Es können mehrere Gruppen von Navigationspunkten gleichzeitig eingeblendet werden.

***HINWEIS: Mit einem Linksklick wählen Sie etwas aus, mit einem Rechtsklick geben Sie ein Ziel vor.*.**

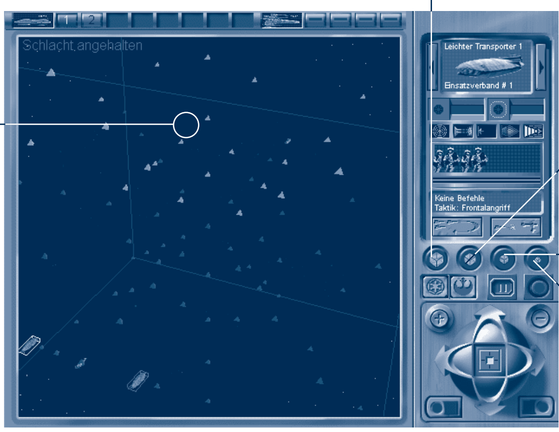
Wählen Sie ein Schiff oder eine Gruppe und rechtsklicken Sie dann auf den Zielpunkt, wenn Sie wollen, daß die Gruppe bzw. das Schiff dorthin fliegt. Wollen Sie einen kompletten Flugplan vorgeben, müssen Sie mit gedrückter **[Strg]-Taste** mehrere Punkte auswählen. Klicken Sie auf einen bereits gewählten Punkt, während Sie **[Strg]** drücken, wird dieser Punkt aus der Liste entfernt. Eine komplette Auswahl löschen Sie, indem Sie auf einen Navigationspunkt erst rechtsklicken und ihn dann mit **[Strg]** erneut anklicken. Wenn der Kampf beginnt, werden die Schiffe jeden von Ihnen markierten Punkt abfliegen. Dabei wird bei jedem Punkt die Markierung aufgehoben, der bereits abgeflogen wurde.

HINWEIS: Sollte bei dem Versuch mit [Strg] einen kompletten Flugplan zu setzen immer nur ein Punkt angewählt werden, dann ist vermutlich kein Schiff oder keine Einsatzgruppe markiert.

ZIELE

Jede Einsatzgruppe, Staffel und jedes einzelne Schiff kann bestimmte Schiffe des Gegners angreifen. Um ein Ziel zuzuweisen, müssen Sie zuerst die ausführende Einheit (Schiff, Gruppe oder Staffel) auswählen. Danach geben Sie der gewählten Einheit durch Rechtsklick auf einen Gegner das Ziel vor. Aktuelle Ziele werden durch eine farbige Umrandung markiert.

HINWEIS: Sie können einer ausgewählten Staffel oder einem Großkampfschiff bzw. einer Einsatzgruppe den Befehl geben, den nächsten gleichwertigen Gegner anzugreifen (Großschiff oder Jäger), indem Sie einfach die [Leertaste] drücken.



Navigationspunkte sind Positionen im Raum, die im taktischen Display als farbige Pyramiden dargestellt werden

Navigationsgruppe 1:
Diese liegen im gesamten Würfel und sind nur zu sehen, wenn Sie die Kamera herauszoomen. Mit den Schaltern 1-4 können Sie die Navigationspunkte ein- und ausschalten.

Navigationsgruppe 2:
Diese Punkte liegen weit auseinander, aber reichen nicht so weit wie in Satz 1.

Navigationsgruppe 3:
Punkte in der Mitte des Würfels

Navigationsgruppe 4:
Dicht zusammenliegende Punkte

ABB. 4.5 NAVIGATIONSPUNKTE

Halten Sie bei der Auswahl der Ziele **[Strg]** gedrückt, dann geben Sie Ihren ausgewählten Einheiten eine Zielliste vor. Wenn Sie auf ein bereits gewähltes Ziel klicken, während Sie **[Strg]** drücken, wird dieses Ziel aus der Liste entfernt. Eine komplette Auswahl löschen Sie, indem Sie auf ein Ziel erst rechtsklicken und es dann mit **[Strg]** erneut anklicken. Ihre Einheiten können gleichzeitig eine Navigations- und Zielliste haben. Es wird allerdings erst der Flugplan abgearbeitet, ***ehe*** ein Ziel angegriffen wird. Die Zielliste wird in der Reihenfolge der Auswahl abgearbeitet.

Sollten Sie den Anweisungen in den letzten Abschnitten gefolgt sein und Navigationspunkte und Ziele ausgewählt haben, dann wäre jetzt ein guter Zeitpunkt sich den eigentlichen Kampf anzusehen.

Der Kampf

Während Sie Flugpläne und Ziele vorgegeben haben, befand sich der Kampf im Pause-Modus. Sie können jetzt den Kampf aufnehmen, indem Sie auf die Schaltfläche **„Pause“** klicken, um den Pause-Modus zu deaktivieren. Die einzelnen Schiffe beginnen sich in Bewegung zu setzen. Sie werden bemerken, daß die kleinen, wendigen Jäger - in der Standardauflösung durch farbige Punkte dargestellt - ihre Ziele schneller erreichen als die Großkampfschiffe (weiße Punkte stellen Gegner, farbige die eigenen Staffeln dar). Einsatzgruppen bewegen sich mit der Geschwindigkeit des langsamsten Schiffes in der Gruppe. Die Schiffe in einer Einsatzgruppe, sofern sie vom Computer gebildet wurde, haben in etwa ähnliche Eigenschaften, aber Sie können sie natürlich so gruppieren, daß die schnellen Schiffe eine Gruppe bilden. Während der Kampf abläuft, werden Sie beobachten, wie die Schiffe die von Ihnen vorgegebenen Punkte abfliegen.

HINWEIS: Die Navigationspunkte werden eingeblendet, um Ihnen die Orientierung zu erleichtern. Sie können sie aber auch ausblenden ohne die Flugpläne zu löschen.

DER ANGRIFF

Sobald die Schiffe ihre Befehle erhalten haben und Sie den **Pausemodus** aufheben, werden sich die Schiffe bewegen. Kommt ein Gegner in Schußweite, so eröffnen Ihre Schiffe das Feuer. Sie können jederzeit wieder die Pause aktivieren, um Ihren Schiffen neue Befehle zu geben oder Sie erteilen neue Anweisungen während des laufenden Kampfes.

Der Taktikmodus von **Star Wars Rebellion** benutzt Animationen und sog. „Explosionen“, um Ihnen zu verdeutlichen, was sich gerade auf dem Bildschirm abspielt. Laserfeuer wird in rot (Allianz) und grün (Imperium) dargestellt, während die Ionensalven durch blaue Striche angezeigt werden.

Bei Treffern werden kleine Explosionen auf den Großkampfschiffen sichtbar. Einige der Großkampfschiffe besitzen einen Traktorstrahl, mit dem sie einen Gegner in Schußweite festhalten und seine Wendigkeit einschränken können. Dieser Strahl wird als blaue Wolke um das betroffene Schiff sichtbar.

Auch die Sprachausgabe und die Soundeffekte sind im Taktikmodus sehr wichtig. Sie können hören wie Schüsse abgefeuert werden, es zu Explosionen kommt und sich Schiffe bewegen. Außerdem werden Sie über alle wichtigen Ereignisse von Ihrem Kommunikationsoffizier über Sprachausgabe informiert. Weiterhin melden die Einsatzgruppen und Jägerstaffeln über Sprachausgabe vernichtete Ziele und eigene Verluste.

SCHÄDEN BESTIMMEN

Wieviel Schäden ein Schiff verkraften und wieviel es verursachen kann, hängt von der Stärke seiner Schilde und von der Kraft seiner Waffensysteme ab. Im Kontrollfeld können Sie feststellen, wie der Zustand Ihrer Schiffe - und der des Gegners - ist (Abb. 4.6).

Dieser Monitor gibt den Status eines bestimmten Schiffes an. Sie können mit den Pfeilen links und rechts die Schiffe einer Einsatzgruppe durchschalten. Alternativ können Sie im taktischen Display ein Schiff auch direkt anklicken

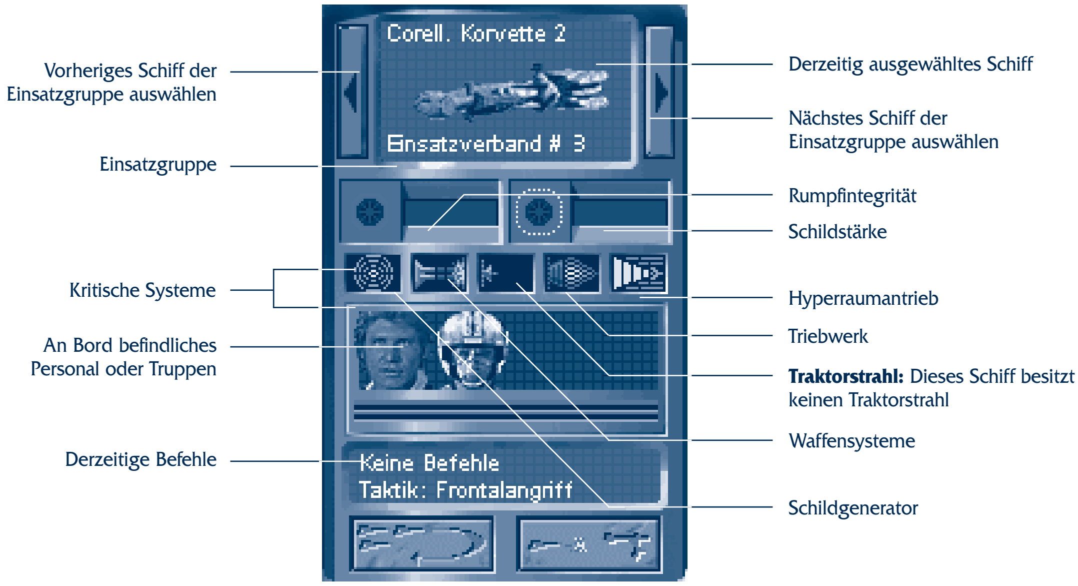


ABB. 4.6 MONITOR FÜR DAS AUSGEWÄHLTE SCHIFF - ES IST NOCH VOLLSTÄNDIG INTAKT

oder eine andere Einsatzgruppe über die Leiste oben im Bildschirm auswählen.

Die Symbole geben an, in welchem Zustand sich die einzelnen Systeme eines Schiffes befinden. Intakte Schilde und ein intakter Rumpf werden mit blauen Balken dargestellt. Nehmen Rumpf oder Schilde Schaden, werden diese Balken langsam rot (Abb. 4.7). Wird ein Balken vollständig rot, so bedeutet dies, daß der Rumpf zerstört wurde oder die Schilde nicht mehr arbeiten (Abb. 4.8).

Die Schilde eines Schiffes sind regenerationsfähig. Sie werden vielleicht bemerken, daß die Schildanzeige für ein Schiff ein wenig rot wird und dann sofort wieder auf blau springt, weil der Schildgenerator das Schild wieder aufgeladen hat. Liegt ein Schiff unter schwerem Feuer, kann es sein, daß die Schilde schneller abbauen als sie vom Generator wieder aufgeladen werden. Dadurch sinkt die Schildanzeige dann auf komplett rot, und das Schiff wird extrem verwundbar.

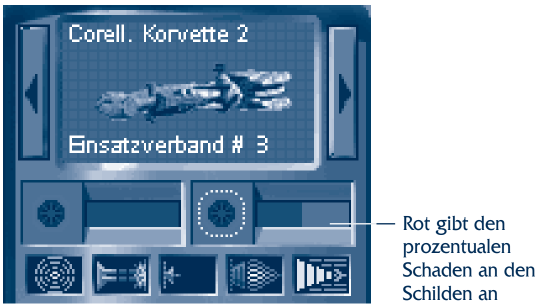


ABB. 4.7 SCHIFF MIT BESCHÄDIGTEN SCHILDEN



ABB. 4.8 HIER SIND ALLE SYSTEME SCHWER BESCHÄDIGT

HINWEIS: Im Gegensatz zu allen anderen Schiffssystemen kann der Schildgenerator beschädigt werden, bevor die Schilde komplett ausgeschaltet sind.
Ist die Schildstärke auf Null gesunken, sind die Schiffssysteme, wie z.B. Waffen, Traktorstrahl, Antrieb u.ä., sehr verwundbar. Sollten diese Systeme beschädigt werden, wird dies auf dem Monitor angezeigt. Sie werden mit der Zeit während des Kampfes repariert, aber nur sehr langsam und eines nach dem anderen.

TIP

Wenn ein Schiff schwer beschädigt ist, dann sollten Sie einen taktischen Rückzug erwägen, um es nicht vollständig zu verlieren.

BEOBACHTEN DES KAMPFES

Der Kampf wird dreidimensional dargestellt. Der Taktikmodus von **Star Wars Rebellion** stellt Ihnen verschiedene Hilfen zur Verfügung, um Ihnen das Beobachten des Kampfes zu erleichtern. Alle diese Funktionen sind unabhängig davon, ob der Kampf läuft oder sich im Pause-Modus befindet.

MARKIERUNGEN

Sie können alle Schiffe je nach Seite mit roten oder grünen Rahmen markieren lassen. Klicken Sie dazu auf die Schaltflächen „**Imperiale Schiffe markieren**" oder „**Rebellenschiffe markieren**" im Kontrollfeld (Abb. 4.9).

Kamerakontrollen

Mit den Kamerakontrollen rechts unten auf dem Bildschirm können Sie Ihren Blickwinkel auf die Schlacht einstellen (Abb. 4.10).

Experimentieren Sie ruhig mit den Kontrollen, um sich mit ihren Funktionen vertraut zu machen. Es gibt einige Zusatzfunktionen, die es Ihnen erleichtern, dem Geschehen zu folgen. So können Sie die Kamera auf das ausgewählte Objekt zentrieren, in dem Sie auf die Schaltfläche in der Mitte der Kontrollen klicken. Diese Funktion können Sie mit Schiffen, Jägern, Einsatzgruppen und Navigationspunkten verwenden. Mit der Schaltfläche „**Speichern**" können Sie eine komplette Kameraeinstellung abspeichern und später mit dem Befehl „**Reset**" wieder abrufen. Ist keine Einstellung gespeichert, wird mit „**Reset**" die ursprüngliche Ansicht wieder hergestellt. Sie können die Kameraposition auch mit der Tastatur steuern:

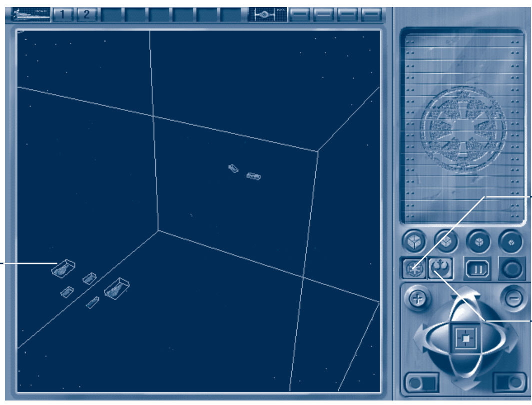


ABB. 4.9 MARKIERUNG VON SCHIFFEN IM TAKTISCHEN DISPLAY

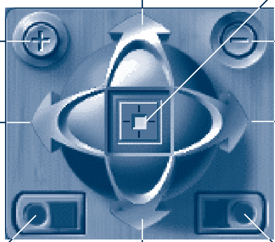


ABB. 4.10 KAMERAKONTROLLEN

- **ENTER** zentriert die Kamera auf dem gewählten Objekt
- Mit **F1-F8** folgt die Kamera den Einsatzgruppen 1-8
- Mit **F9-F12** folgt die Kamera den Jägerstaffeln Rot (F9), Blau (F10), Grün (F11) oder Gold (F12)
- Mit den **Cursortasten** und **[+]/[-]** können Sie die Kamera drehen und heran- und herauszoomen

Manöver, Taktiken und Missionen

Sie können Ihren Schiffen Manöver, Taktiken und Missionen befehlen, um sie danach selbständig handeln zu lassen. Wählen Sie einfach eine Gruppe, ein Schiff oder eine Staffel aus. Wollen Sie ein einzelnes Schiff auswählen, können Sie dies mit einem einfach Linksklick auf das Schiff im taktischen Display tun. Mehrere Schiffe wählen Sie aus, indem Sie **[Strg]** gedrückt halten und jedes einzelne Schiff anklikken. Jäger oder Einsatzgruppen können Sie über die Auswahlliste oben im Bildschirm anwählen. Danach können Sie auf die Schaltfläche **„Manöver & Taktik“** oder **„Missionen“** (Abb. 4.11 und 4.12) klicken. Alle Befehle, die Sie dort geben, gelten für alle ausgewählten Schiffe.

MANÖVER

Manöver geben einen Anflugvektor für Ihre Schiffe vor. Ähnlich den Navigationspunkten bestimmen sie, wie Ihre Schiffe ein Ziel anfliegen. Um ein Manöver zu befehlen, müssen Sie erst Schiffe auswählen und dann auf die Schaltfläche **„Manöver & Taktik“** klicken.

Es erscheint ein Menü, wie es in Abbildung 4.13 dargestellt wird. Im folgenden Abschnitt finden Sie eine Liste aller verfügbaren Manöver. Diese Bewegungen werden immer relativ zum angegebenen Ziel durchgeführt. Ist kein Ziel ausgewählt, wird das Manöver relativ zum gesamten gegnerischen Verband geflogen.



ABB. 4.11 TAKTISCHE KONTROLLEN (GROßKAMPFSCHIFFE)

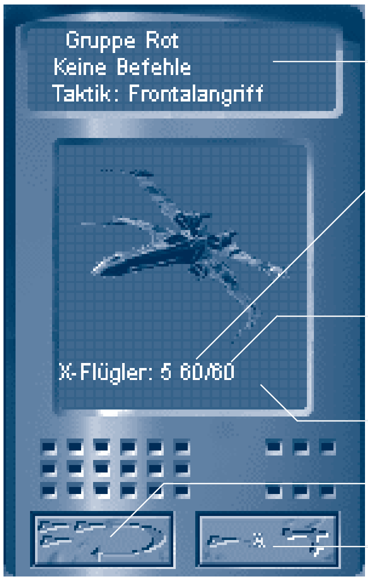


ABB. 4.12 TAKTISCHE KONTROLLEN (JÄGER)

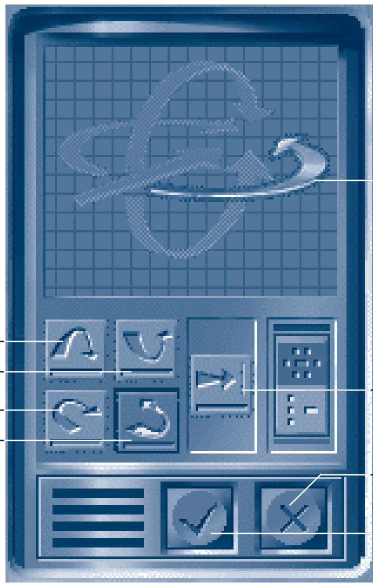


ABB. 4.13 VERFÜGBARE MANÖVER

Taktik

❖ LINKER HAKEN: Führt auf einem Kurs links am Ziel vorbei.
❖ RECHTER HAKEN: Führt auf einem Kurs rechts am Ziel vorbei.
❖ HAMMER: Führt auf einem Kurs über das Ziel.
❖ AMBOSS: Führt auf einem Kurs unter das Ziel.
❖POSITION HALTEN: Befiehlt einer Gruppe, einer Staffel oder einem Schiff die derzeitige Position zu halten. Solange dieser Befehl in Kraft ist, finden keinerlei Manöver statt.
Beachten Sie, daß jedes angewählte Manöver zusätzlich grafisch dargestellt wird. Wenn Sie ein Manöver ausgewählt haben, müssen Sie mit **„Bestätigen“** den Befehl geben oder den gesamten Vorgang mit „Abbruch“ ohne Befehl beenden.
HINWEIS: Der Befehl wird erst gegeben, wenn Sie auf „Bestätigen“ geklickt haben.

TAKTIKEN

Mit der Zuweisung einer Taktik geben Sie Ihren Schiffen die prinzipielle Angriffsentfernung und -strategie vor (Abb. 4.14).
❖ UMZINGELN: Die Schiffe nehmen eine kugelförmige Formation ein und versuchen ihr Ziel auf kurze Entfernung zu umzingeln.
❖ SCHUSSWEITE: Die Schiffe formen eine Linie und feuern, sobald der Gegner in Schußweite ist und versuchen aus der Reichweite eines eventuell vorhandenen Traktorstrahls zu bleiben.
HINWEIS: Standardmäßig benutzen alle Schiffe die Taktik „Schußweite“

Missionen

Durch die Vergabe von Missionen erlauben Sie Ihren Schiffen, selber zu entscheiden, welches Schiff sie angreifen wollen. Die autonome Zielwahl ist besonders nützlich, wenn Sie den Schiffen lokale Entscheidungsfreiheit geben wollen, während Sie den gesamten Schlachtverlauf kontrollieren. Das Missionsmenü wird in Abbildung 4.15 dargestellt.

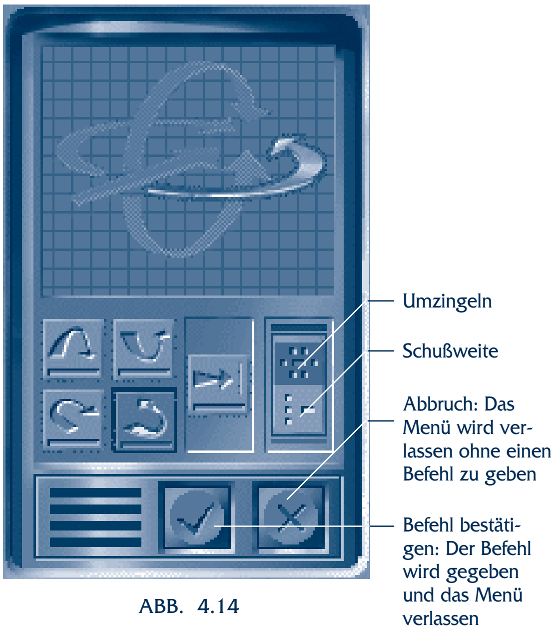


ABB. 4.14

❖ GROSSKAMPFSCHIFFE ANGREIFEN: Die Schiffe greifen das gefährlichste gegnerische Großkampfschiff an und bekämpfen es, bis es zerstört ist. Danach greifen sie wieder das gefährlichste verbliebene Großkampfschiff des Gegners an.
❖ JÄGER ANGREIFEN: Die Schiffe greifen ausschließlich Jäger an, bis alle zerstört sind. Dabei beginnen sie mit der gefährlichsten Jägergruppe.
❖ LANDEN (Nur für Jäger): Die Jäger kehren zu ihrem Trägerschiff zurück. Gelandete Jäger können für den Rest eines Kampfes nicht mehr eingesetzt werden.
❖ TODESSTERN ANGREIFEN (Nur für Jäger der Allianz): Die Jäger greifen den Todesstern an. Die Option steht nur offen, wenn es in diesem System keinen Todessternschild gibt, der Todesstern bereits fertiggestellt ist und mehr Jäger der Allianz als des Imperiums im Einsatz sind. Der Angriff kann immer nur von einer Jägergruppe gleichzeitig durchgeführt werden.
❖ ESKORTE: Eskorten sind sehr wichtig. Sie eignen sich besonders, um große Schiffe vor

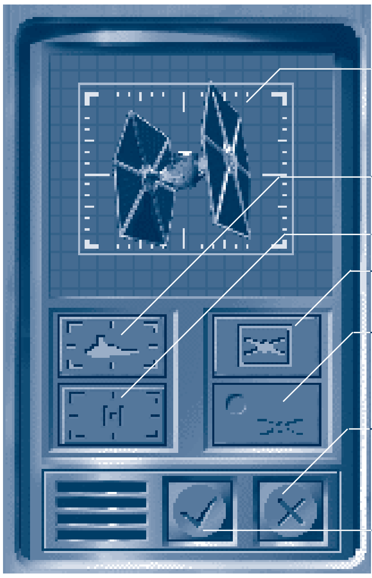


ABB. 4.15 MISSIONEN FÜR JÄGER UND GROßKAMPFSCHIFFE

Jägern zu beschützen. Wählen Sie eine Gruppe, eine Staffel oder ein Schiff und rechtsklicken Sie auf eines Ihrer Schiffe. Die angewählte Einheit wird sich um das Schiff gruppieren und auf gegnerischen Schiffe feuern, die in Schußweite kommen. Das eskortierte Schiff wird mit einem weißen Rahmen markiert.

Wollen Sie einen Befehl aufheben, müssen Sie in das Manöver- oder Missionsmenü wechseln und dort alle Befehle löschen sowie auf „**Bestätigen**" klicken.

KAMPFOPTIONEN

Während des Kampfes können Sie jederzeit die **Kampfoptionen** aufrufen (Abb. 4.16).

Im folgenden Abschnitt finden Sie eine Beschreibung der einzelnen Optionen:

- RÜCKZUG: Damit befehlen Sie Ihrer Flotte, den Kampf zu beenden und zu versuchen das System zu verlassen. Diesen Befehl müssen Sie über einen zusätzlichen Dialog bestätigen. Damit dieser Befehl ausgeführt werden kann, muß sich noch mindestens ein hyperraumfähiges Raumschiff in Ihrer Flotte befinden und es muß ein verbündetes oder neutrales System existieren, in das sie sich zurückziehen können. Sollte der Gegner allerdings ein Schiff mit Traktorstrahl oder schnelle Jäger besitzen, kann es passieren, daß nicht allen Schiffen der Rückzug gelingt. Auch ein Schiff des Gegners, das mit einem Schwerkraftprojektor ausgestattet ist, kann Ihren Rückzug zunichte machen.

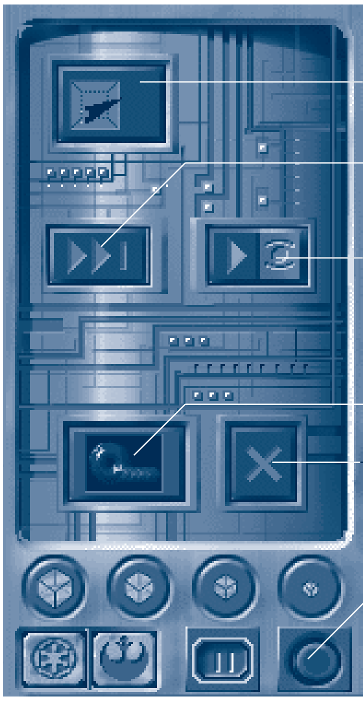


ABB. 4.16 KAMPFOPTIONEN

Taktik

HINWEIS: Die meisten imperialen Jäger müssen erst auf einem Großkampfschiff landen, ehe sie sich zurückziehen können. Steht nicht genügend Platz für alle Jäger zur Verfügung, ist für sie ein Rückzug nicht möglich. Einzige Ausnahme sind die TIE-Jagdbomber, die einen eigenen Hyperantrieb besitzen.

- KAMPF BEOBACHTEN / KOMMANDO ÜBERNEHMEN: Mit dieser Option können Sie den Computer anweisen, den Kampf zu übernehmen während Sie zusehen. Durch erneutes Drücken dieser Schaltfläche übernehmen Sie wieder selbst das Kommando.
- ERGEBNIS BERECHNEN: Damit beenden Sie den Taktikmodus und lassen den Computer das restliche Ergebnis berechnen.
- SCHLIESSEN: Schließt das Optionsmenü
- SPIELOPTIONEN: Diese Funktion bringt Sie ins Spielmenü, wo Sie einige Einstellungen vornehmen können.

HINWEIS: Obwohl Sie in den Spieloptionen viele Einstellungen finden, die sich auf den Taktikmodus beziehen, können Sie diese während des Kampfes nicht ändern. Diese Einstellungen sind nur vom Shuttle-Cockpit oder von der Kommandozentrale aus erreichbar.

NACH DEM KAMPF

Der Kampf dauert bis eine Seite vollständig vernichtet ist oder sich zurückzieht. Nach dem Kampf erhalten Sie eine Übersicht mit den Ergebnissen.

HINWEIS: Die Ergebnisübersicht erscheint auch, wenn Sie den Computer angewiesen haben, die Ergebnisse komplett zu berechnen.

In der Ergebnisübersicht (Abb. 4.17) können Sie sich über die Verluste auf beiden Seiten informieren. Klicken Sie auf „**Allianz**“ oder „**Imperium**“, um sich die jeweiligen Verluste anzeigen zu lassen (Abb. 4.18). Mit der Funktion „**Gehe direkt zu...**“ können Sie direkt das Systemfenster für das System, in dem die Schlacht stattfand oder das Flottenfenster Ihrer teilnehmenden Flotte (sofern sie nicht komplett zerstört wurde) aufrufen.

Wie Sie in Abbildung 4.18 sehen, stehen Ihnen verschiedene Schaltflächen zur Verfügung, mit denen Sie die Details Ihrer Verluste abrufen können. Diese Schaltflächen sind in Großkampfschiffe, Jäger, Truppen und Personal unterteilt.



ABB. 4.17 KAMPFERGEBNISSE

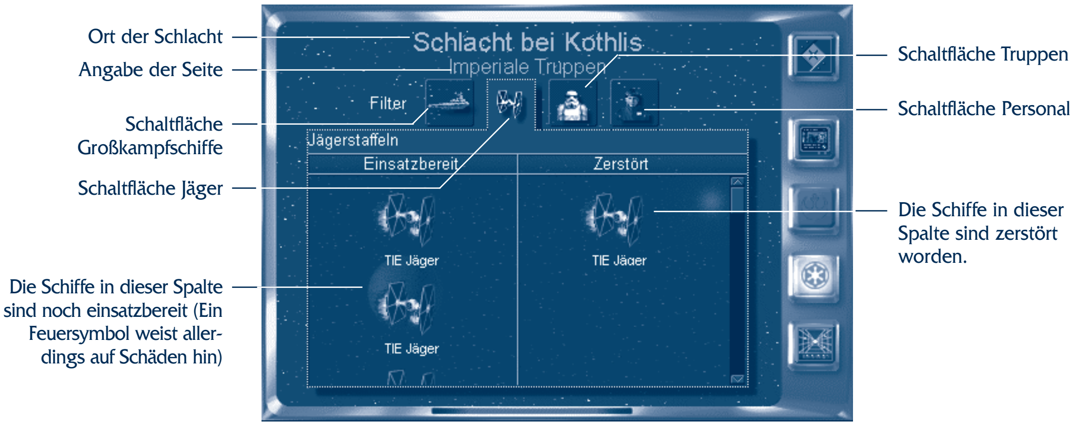
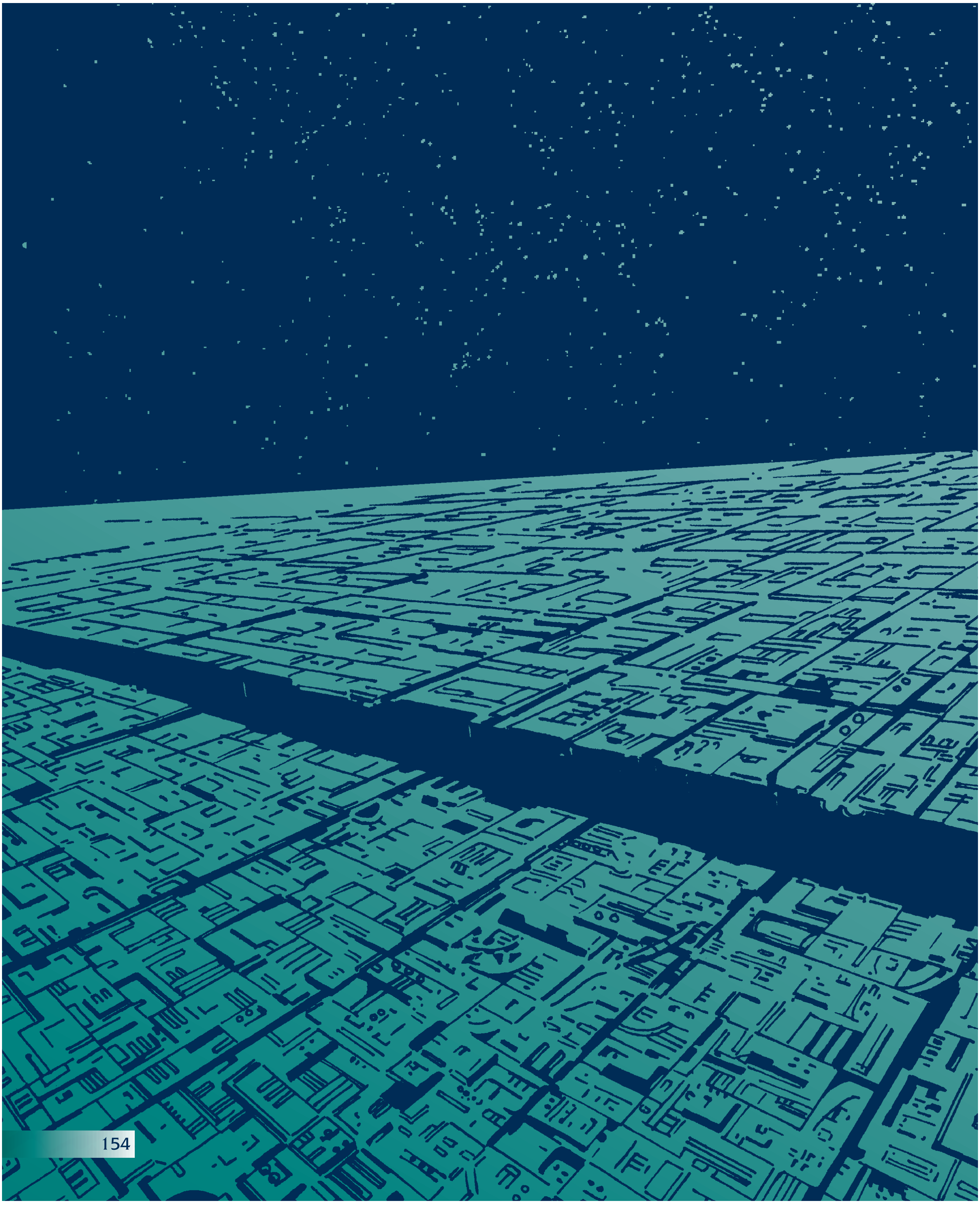


ABB. 4.18 DETAILS ÜBER VERLUSTE AN SCHIFFEN UND PERSONAL (IN DIESEM FALL FÜR DAS IMPERIUM)

Truppen und Personal können z.B. verwundet, getötet oder gefangen werden, wenn das Schiff, auf dem sie sich befanden, zerstört wurde.

Damit ist die Einführung in den Taktikmodus von **Star Wars Rebellion** beendet. Aber das war erst der Anfang, denn bis Sie alles wirklich BEHERRSCHEN, stehen Ihnen noch viele aufregende Stunden bevor. Viel Glück!





Kapitel 5 – Mehrspieler-modus



Mehrspieler-Modus

Star Wars Rebellion können Sie auch über LAN, Internet, Modem oder Nullmodem gegen einen menschlichen Gegner spielen. Um gegeneinander spielen zu können, benötigen beide Spieler eine **Star Wars Rebellion** CD.

Ein Spiel über das Internet zu beginnen, ist mit der Internet Gaming Zone (www.zone.com) besonders leicht. Die Gaming Zone ist ein kostenloser Service, mit dem Sie einen Gegner finden und das Spiel über Ihren Internet-Browser starten können. Weitere Informationen über Spiele im Internet finden Sie im entsprechenden Abschnitt in diesem Kapitel.

Vorbereitung des Mehrspielermodus

Klicken Sie im Shuttle-Cockpit auf den kleinen Monitor links unten, auf dem Sie einen Soldaten der Rebellen und einen der Sturmtruppen sehen, die sich gegenüber stehen (Abb. 5.1). Sie kommen dann zur Mehrspieler-Konfiguration Abbildung 5.2)

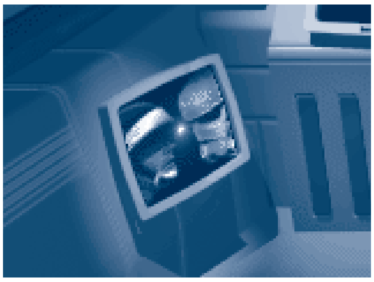


ABB. 5.1 MEHRSPIELER-OPTION

Laden eines gespeicherten Spielstands

Sollten Sie im Mehrspielermodus einen gespeicherten Spielstand laden wollen, können Sie dies in den Mehrspieler-Optionen tun. Weitere Informationen finden Sie dazu im Abschnitt über die Mehrspieler-Optionen.





ABB. 5.2 MEHRSPIELER-KONFIGURATION

MEHRSPIELER-KONFIGURATIONSMENÜ

In diesem Menü haben Sie folgende Optionen:

1. Eine Verbindungsart auswählen. Dabei ist die angewählte Verbindungsart rot hervorgehoben.

- IPX-VERBINDUNG FÜR DIRECTPLAY: IPX ist ein Protokoll, das häufig in lokalen Netzwerken verwendet wird. Sollten Sie über ein IPX-kompatibles Netzwerk spielen wollen, müssen Sie diese Option wählen.
- INTERNET TCP/IP-FÜR DIRECTPLAY: TCP/IP ist das Protokoll, das vorwiegend im Internet, aber auch in lokalen Netzwerken, verwendet wird. Sollten Sie über das Internet oder über ein TCP/IP-kompatibles Netzwerk spielen wollen, müssen Sie diese Option wählen.

HINWEIS: Weitere Informationen zum Spielen über das Internet mit TCP/IP und die Internet Gaming Zone finden Sie im Abschnitt über das Internet in diesem Kapitel.

- MODEMVERBINDUNG FÜR DIRECTPLAY: Mit dieser Verbindungsart können Sie über Ihr Modem gegen einen Freund **Star Wars Rebellion** spielen. Überprüfen Sie, ob Ihr Modem eingeschaltet und richtig angeschlossen ist, ehe Sie diese Option anwählen.
- SERIELLE VERBINDUNG FÜR DIRECTPLAY: Mit dieser Verbindungsart können Sie über eine direkte serielle Verbindung gegen einen Freund **Star Wars Rebellion** spielen. Dazu benötigen Sie ein Nullmodemkabel oder ein serielles Kabel mit einem Nullmodemadapter, das Sie an einen freien seriellen Port an beiden Computern anschließen müssen.

2 Wählen Sie „**Spiel leiten**", um ein Spiel einzurichten oder „**Spiel anschließen**", um an einem existierenden Spiel teilzunehmen. Die von ihnen gewählte Option wird in dunkler Schrift dargestellt.

3 Wenn Sie die Einstellung der Optionen beendet haben, können Sie auf „**Weiter**" (Pfeil nach rechts) klicken und die Konfiguration Ihres Spiels fortsetzen. Wollen Sie zurück in das Shuttle-Cockpit, erreichen Sie es, indem Sie auf „**Abbrechen**" (Kreuz) klicken.

Ein Spiel leiten

Sollten Sie sich entschieden haben, ein neues Spiel anzulegen, erscheint ein Menü wie es in Abbildung 5.3 dargestellt wird:

1 Im Feld für den Spielernamen können Sie Ihren Spitznamen o.ä. eingeben. Machen Sie keine Angabe, übernimmt das Spiel Ihren Windows 95-Benutzernamen.

2 Im Feld für Spielnamen können Sie eine Bezeichnung für Ihr Spiel eingeben. Machen Sie keine Angabe, übernimmt das Spiel Ihren Windows 95-Computernamen.

3 Wenn Sie alle Eingaben beendet haben, können Sie mit „Weiter" die Konfiguration im Menü für die Mehrspieler-Optionen (Abb. 5.9) fortsetzen. Mit **„Zurück"** (Pfeil nach links) kommen Sie in das vorhergehende Menü und mit **„Abbrechen"** (Kreuz) zurück in das Shuttle-Cockpit.

EIN SPIEL LEITEN ÜBER MODEM

Sollten Sie ein Spiel über eine direkte Modemverbindung beginnen, erscheint ein Menü, wie es in Abbildung 5.4 dargestellt wird:

Wählen Sie zuerst Ihr Modem aus. Wir empfehlen, die Einstellungen Ihres Modems nicht zu verändern. Klicken Sie auf **„Antworten"**, und warten Sie auf den Anruf Ihres Spielpartners.

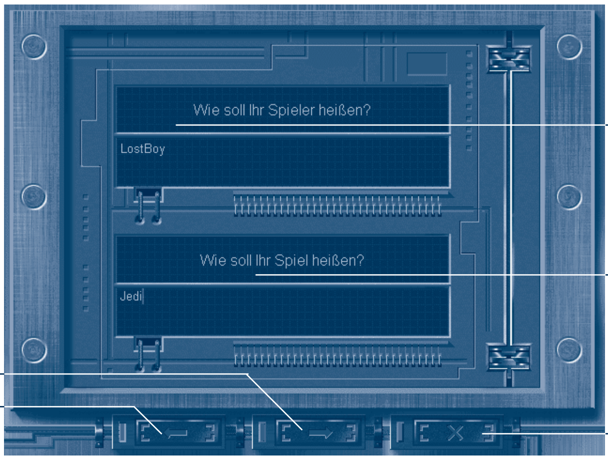


ABB. 5.3 MENÜ FÜR DEN SPIELLEITER

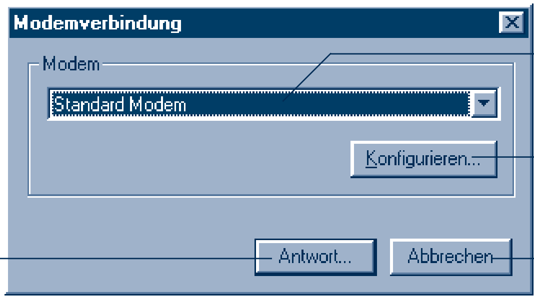


ABB. 5.4 MODEM-DIALOG

Sobald die Verbindung hergestellt ist, kommen Sie direkt in das Optionsmenü für den Mehrspielermodus (Abb. 5.9).

EIN SPIEL ÜBER EINE DIREKTE SERIELLE VERBINDUNG LEITEN

Sollten Sie ein Spiel über eine direkte serielle Verbindung beginnen, erscheint ein Menü, wie es in Abbildung 5.5 dargestellt wird. Wählen Sie die serielle Schnittstelle (COM-Port), an der sich das Nullmodemkabel befindet (meist COM1 oder COM2). Wir empfehlen, daß Sie die Standardeinstellungen für Bits pro Sekunde, Stopbits, Parität und Flußkontrolle übernehmen.

Weitere Informationen zur Einrichtung und Überprüfung einer direkten seriellen Verbindung erhalten Sie im Leitfaden zur Fehlerbehebung oder bei unserer Kundenbetreuung.

Einem Spiel beitreten

Wenn Sie sich einem existierenden Spiel anschließen wollen, dann werden Sie abhängig von der gewählten Verbindungsart nach verschiedenen Informationen gefragt. Für TCP/IP, Modemverbindung und serielle Verbindung gibt es jeweils ein Dialogfeld. Geben Sie die nötigen Informationen ein, um in das eigentliche Menü zum Verbindungsaufbau zu kommen (Abb. 5.8).

FINDEN EINES SPIELS ÜBER TCP/IP

Wenn Sie sich einem Spiel über TCP/IP anschließen wollen, erscheint das in Abbildung 5.6 dargestellte Dialogfeld. Um über das Internet spielen zu können, müssen Sie die IP-Adresse des Rechners angeben, der das Spiel leitet und auf **„OK“** klicken. Danach sollte das eigentliche Menü zum Verbindungsaufbau erscheinen.
Der Spielleiter muß seine IP-Adresse vor Spielbeginn bekannt geben.

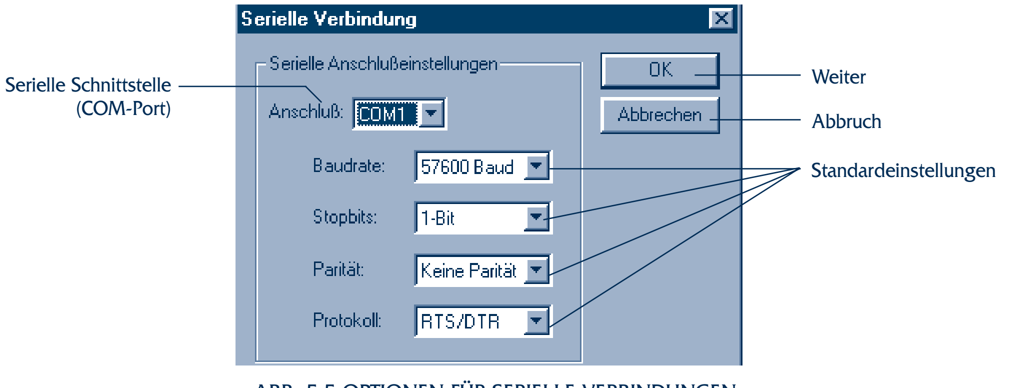


ABB. 5.5 OPTIONEN FÜR SERIELLE VERBINDUNGEN

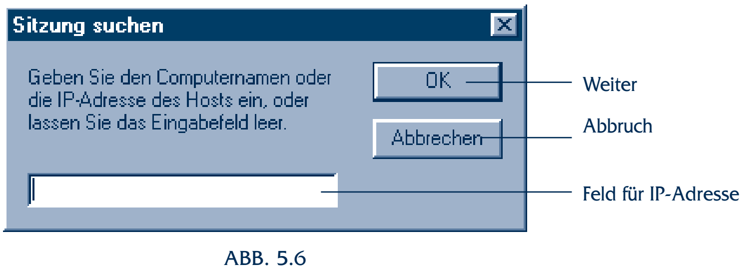


ABB. 5.6

Mehrspielermodus

Weitere Informationen für Spiele über TCP/IP im Internet und die Benutzung der Internet Gaming Zone finden Sie im Abschnitt über das Internet in diesem Kapitel.

HINWEIS: Wenn Sie ein Spiel in einem lokalen Netzwerk mit installiertem TCP/IP Protokoll suchen, können Sie das Dialogfeld leer lassen. Star Wars Rebellion sucht dann automatisch nach Spielen im lokalen Netz.

VERBINDUNGSAUFBAU ÜBER MODEM

Wenn Sie sich einem Spiel über Modem anschliessen wollen, erscheint das in Abbildung 5.7 dargestellte Dialogfeld. Sie müssen die Telefonnummer des Spielleiters eingeben und Ihr Modem aus der Liste auswählen. Klicken Sie auf „Verbinden", um das Modem die Telefonnummer wählen zu lassen. Sobald die Verbindung hergestellt ist, erscheint das eigentliche Menü zum Verbindungsaufbau.

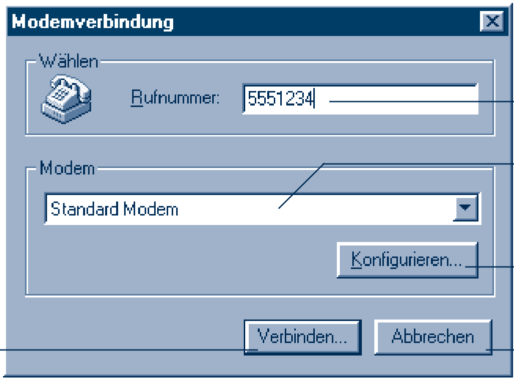


ABB. 5.7 MODEM-DIALOG

VERBINDUNGSAUFBAU ÜBER NULLMODEM

Wenn Sie sich einem Spiel über eine direkte serielle Verbindung anschließen wollen, erscheint das in Abbildung 5.5 dargestellte Dialogfeld. Wählen Sie die serielle Schnittstelle (COM-Port), an der sich das Nullmodemkabel befindet (meist COM1 oder COM2). Wir empfehlen, daß Sie die Standardeinstellungen für Bits pro Sekunde, Stopbits, Parität und Flußkontrolle übernehmen. Klicken Sie danach auf „OK", um in das eigentliche Menü Verbindungsaufbau zu gelangen.

Menü zum Verbindungsaufbau

In diesem Menü (Abb. 5.8) können Sie Ihren Namen oder Spitznamen eingeben und auswählen, welchem Spiel Sie sich anschließen wollen.

1 Im Feld für den Spielernamen können Sie Ihren Spitznamen o.ä. eingeben. Machen Sie keine Angabe, übernimmt das Spiel Ihren Windows 95-Benutzernamen.

2 Wählen Sie, welchem Spiel Sie sich anschliessen möchten. Sofern Sie nicht in einem LAN spielen, in dem u.U. mehrere Spiele von **Star Wars Rebellion** stattfinden, werden Sie nur ein Spiel in der Liste finden.

3 Wenn Sie alle Eingaben beendet haben, können Sie mit „Weiter" die Konfiguration im Menü für die Mehrspieler-Optionen (Abb. 5.9) fortsetzen. Mit „Zurück" (Pfeil nach links) kommen Sie in das vorhergehende Menü und mit **„Abbrechen"** (Kreuz) zurück in das Shuttle-Cockpit.

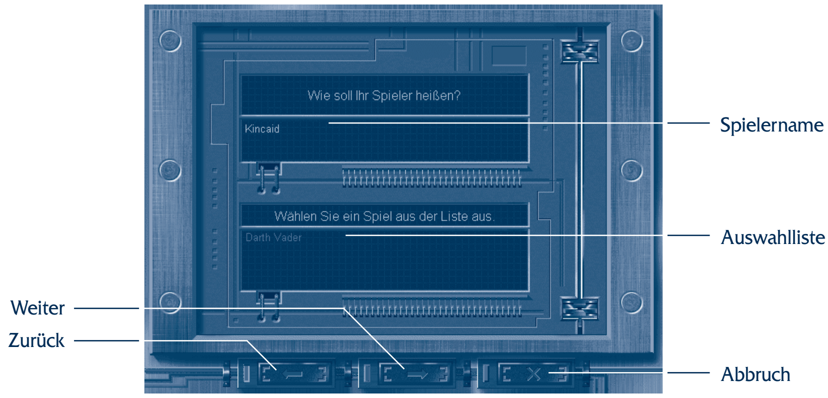


ABB. 5.8 MENÜ ZUM VERBINDUNGSAUFBAU

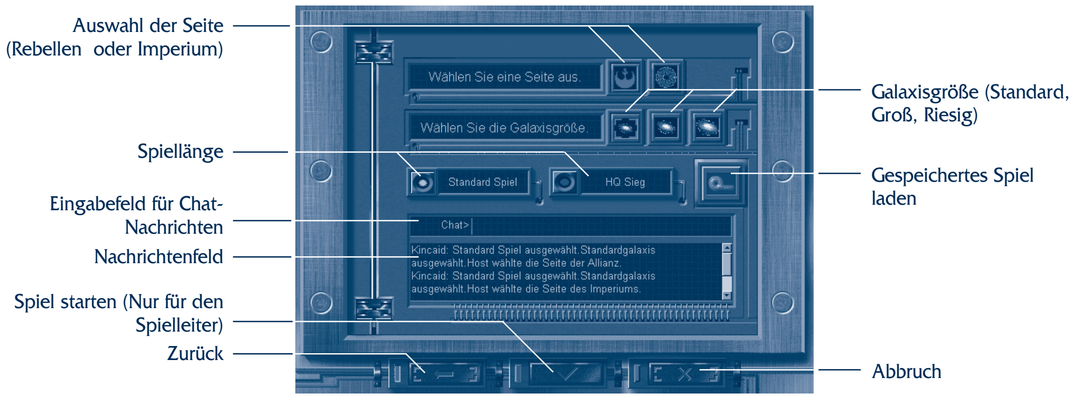


ABB. 5.9 MEHRSPIELER-OPTIONEN

Mehrspieler-Optionen

In diesem Menü kann der Spielleiter (der sog. „Host") die Spielparameter festlegen oder ein gespeichertes Spiel laden. Weiterhin können beide Spieler über die Chatfunktion Textnachrichten austauschen.

Sind Sie der Host, müssen Sie alle Parameter bestimmen (siehe auch Abbildung 5.9):

1 Wählen Sie aus, welche Seite Sie spielen wollen. Klicken Sie auf das rote Symbol, wenn Sie die Allianz übernehmen oder auf das grüne Symbol, wenn Sie das Imperium befehligen wollen.

2 Bestimmen Sie die Größe der Spielgalaxis. Es stehen drei Größen zur Auswahl: Standard, Groß und Riesig.

- Die STANDARDGALAXIE besteht aus 10 Sektoren mit jeweils 10 Systemen, also insgesamt 100 Systemen.
- Die GROßE GALAXIE besteht aus 15 Sektoren mit jeweils 10 Systemen, also insgesamt 150 Systemen.
- Die RIESIGE GALAXIE besteht aus 20 Sektoren mit jeweils 10 Systemen, also insgesamt 200 Systemen.

3 Wählen Sie zwischen Standardspiel und HQ-Sieg.

- STANDARDSPIEL: Besetzen und halten Sie die gegnerische Basis, ***und*** nehmen Sie zwei Schlüsselfiguren des Gegners gefangen.
  • **Spielziele für die Allianz:** Besetzen Sie Coruscant, ***und*** nehmen Sie Imperator Palpatine und Darth Vader gefangen.
  • **Spielziele für das Imperium:** Zerstören Sie das Hauptquartier der Rebellen, ***und*** nehmen Sie Mon Mothma und Luke Skywalker gefangen.
- HQ-SIEG: Sie müssen nur die gegnerische Basis besetzen und halten.
  • **Spielziele für die Allianz:** Besetzen Sie Coruscant.
  • **Spielziele für das Imperium:** Zerstören Sie das Hauptquartier der Rebellen.

4 Benutzen Sie das Chatfeld (Abb. 5.11), um Nachrichten mit Ihrem Spielpartner auszutauschen. Klicken Sie einfach auf das Feld, und geben Sie Ihre Nachricht ein. Drücken Sie **[ENTER]**, um die Nachricht abzuschicken. Die Nachricht erscheint bei Ihrem Spielpartner im Nachrichtenfenster

5 Wenn Sie alle Eingaben beendet haben, können Sie mit **„Weiter“** das Spiel starten. Mit „Zurück“ (Pfeil nach links) kommen Sie in das vorhergehende Menü und mit „Abbrechen“ (Kreuz) zurück in das Shuttle-Cockpit.

LADEN EINES GESPEICHERTEN SPIELSTANDES

Mit der Funktion „Spiel laden“ in den Mehrspieler-Optionen, können Sie einen gespeicherten Spielstand aufrufen. Diese Funktion steht natürlich nur zur Verfügung, wenn Sie ein vorhergehenden Mehrspieler-Spielstand abgespeichert haben. Wenn Sie einen Spielstand laden, werden alle Einstellungen daraus übernommen. Sie brauchen also alle Einstellungen nur vorzunehmen, wenn Sie wirklich ein neues Spiel beginnen wollen. Weitere Informationen zu Spielständen finden Sie im entsprechenden Kapitel des Einzelspieler-Modus.

Zusatzfunktionen des Mehrspielermodus

Im Mehrspielermodus gibt es einige Zusatzfunktionen, die im Einzelspieler-Modus aus naheliegenden Gründen nicht vorhanden sind.

NACHRICHTEN (CHAT)

Die Chatfunktion ermöglicht es Ihnen, während des Spiels Textnachrichten mit Ihrem Spielpartner auszutauschen. Diese Nachrichten werden dann von SD-7 oder R2-D2 verarbeitet.

Öffnen Sie den Nachrichtenindex (Abb. 5.10), indem Sie auf **SD-7** oder **R2-D2** klicken. Klicken Sie auf die Schaltfläche **„Chatnachrichten“**, und öffnen Sie eine Nachricht durch einen Doppelklick auf die Kopfzeile der Nachricht.

Wenn Sie auf die Schaltfläche rechts unten klicken, können Sie eine Nachricht eingeben und senden (Abb. 5.11).

SPIELGESCHWINDIGKEIT

Die Spielgeschwindigkeit kann während des Spiels von beiden Spielern eingestellt werden. Dabei können sich die Einstellungen auf den beiden Rechnern durchaus unterscheiden.

Allerdings wird immer die langsamere der beiden eingestellten Geschwindigkeiten benutzt. Die möglichen Geschwindigkeiten sind: Pause, Sehr langsam, Langsam, Mittel und Schnell.



ABB. 5.10 NACHRICHTENINDEX

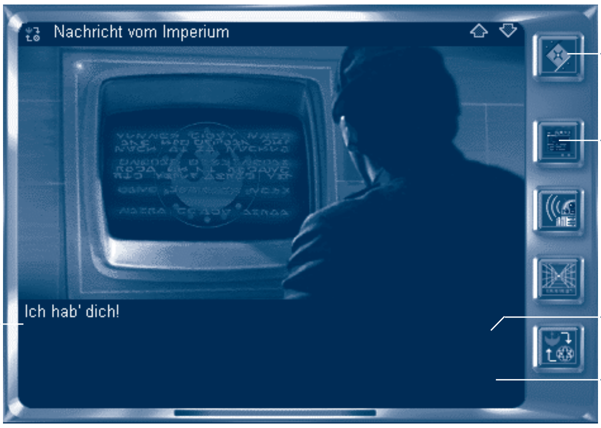


ABB. 5.11 NEUE NACHRICHT

PAUSE

Sollte es nötig sein, daß Sie das Spiel anhalten müssen, können Sie einfach das Optionsmenü aufrufen. Ihr Gegner erhält dann eine Nachricht, daß das Spiel angehalten wurde. Alternativ können Sie auch die Spielgeschwindigkeit auf „**Pause**" setzen. Wenn Sie das Spiel fortsetzen wollen, brauchen Sie nur auf „**Bestätigen**" klicken.

SPIELSTÄNDE SPEICHERN

Sollten Sie einen Spielstand speichern wollen, können Sie so wie im Einzelspieler-Modus verfahren. Weitere Informationen zu Spielständen finden Sie im entsprechenden Kapitel des Einzelspieler-Modus. Im Mehrspielermodus kann zwar nur der Host die Speicherfunktion aufrufen, aber **Star Wars Rebellion** speichert den Spielstand auf beiden Rechnern unter demselben Dateinamen ab.

Mehrspielermodus im Internet

Star Wars Rebellion benutzt *DirectPlay*, die Multiplayer-Komponente von *DirectX* 5.0. *DirectPlay* unterstützt TCP/IP, das Netzwerkprotokoll des Internet. Das bedeutet, daß Sie jederzeit einen Gegner herausfordern können, solange Sie Zugang zum Internet über einen Internet Service Provider (ISP) haben.

VORBEREITUNGEN

Die neuesten Informationen zu **Star Wars Rebellion** und anderen Spielen von LucasArts mit Mehrspielermodus finden Sie auf der Rebel HQ-Website unter **www.rebelhq.com.** Dort finden Sie aktualisierte Informationen und Neuigkeiten über Ihr bevorzugtes Spiel von LucasArts und Verknüpfungen zu der LucasArts-Abteilung in der Internet Gaming Zone.

In der Internet Gaming Zone (IGZ) finden Sie andere Spieler, die an einem Spiel gegen einen menschlichen Mitspieler interessiert sind. Sobald Sie die IGZ-Software installiert und Ihre kostenlose Mitgliedschaft eingerichtet haben, können Sie **Star Wars Rebellion** jederzeit über das Internet spielen. Selbstverständlich müssen Sie die IGZ nicht benutzen, aber es erleichtert das Finden von Gegnern und das Einrichten des Mehrspielermodus.

Für den Fall, daß Sie nicht über die IGZ spielen wollen oder nicht den Internet Explorer benutzen oder einfach nur Ihr eigenes Spiel ausrichten wollen, haben wir noch einige zusätzliche Informationen zusammengestellt. Außerdem finden Sie in diesem Kapitel ein Glossar mit Begriffen, die oft im Zusammenhang mit dem Internet benutzt werden.

SPIELEN IN DER INTERNET GAMING ZONE

Die Internet Gaming Zone (IGZ) ist ein kostenloser Service zur Ausrichtung von Spielen im Internet. Er erlaubt es Ihnen, andere Spieler aus der ganzen Welt zu treffen und die unterstützten Spiele, wie z.B. **Star Wars Rebellion**, leicht und unkompliziert zu starten. Dafür benötigen Sie lediglich einen Zugang zum Internet, über einen Internet Service Provider und den Microsoft Internet Explorer 3.02 (oder eine höhere Version).

Beitritt zur Internet Gaming Zone

1 Wählen Sie sich bei Ihrem Internet Service Provider ein.
2 Starten Sie den Internet-Explorer.
3 Geben Sie in das Adreßfeld Ihres Browsers „**www.zone.com**" ein und drücken Sie **[Enter]**.
4 Sobald die Webseite geladen wurde, können Sie auf „**New Player Sign-Up**" klicken. Geben Sie die nötigen Informationen ein, und folgen Sie den Anweisungen zur Übertragung oder Aktualisierung der IGZ-Software.
5 Nach der Übertragung der Software müssen Sie Ihr System neu starten.

Spielen in der IGZ

1 Überprüfen Sie, ob **Star Wars Rebellion** und die IGZ-Software korrekt installiert sind.
2 Legen Sie die **Star Wars Rebellion** CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, aber starten Sie das Spiel nicht. Wenn das Autostart-Menü erscheint, können Sie es schließen.
3 Wählen Sie sich bei Ihrem Internet Service Provider ein, und starten Sie den Internet Explorer.
4 Geben Sie in das Adreßfeld Ihres Browsers „**www.zone.com**" ein und drücken Sie **[Enter]**.
5 Sobald die Webseite geladen wurde, können Sie auf „**Play Games Now!**" klicken und Ihre Mitglieds-ID und das Paßwort eingeben, das Sie bei der Registrierung gewählt haben.
6 Danach kommen Sie zur Internet Gaming Zone Homepage. Klicken Sie auf „**Games List**" und wählen Sie unter „**Strategy Game**" **Star Wars Rebellion**, um in den entsprechenden Bereich der IGZ zu kommen.

7 Wenn Sie eine Lobby betreten und Gegner suchen wollen, können Sie einfach auf einen Lobby-Namen auf der rechten Seite klicken.
8 Klicken Sie auf „**Host**" in einem der leeren Spielfelder, wenn Sie selber ein Spiel leiten wollen, oder auf „**Join**" in einem belegten Spielfeld, wenn Sie sich einem Spiel anschließen wollen.
9 Beachten Sie, daß jeder Spielername mit einer Latenz-Anzeige versehen ist. Diese Anzeige gibt die Qualität Ihrer Verbindung zu einem anderen Spieler an. Da diese Werte nicht konstant sind, aktualisiert die IGZ-Software diese Angaben in regelmäßigen Abständen, damit immer korrekte Werte angegeben werden. Wir empfehlen, daß Sie sich nur einem Spiel anschließen, dessen Host eine grüne Anzeige hat. Die Farben der Anzeige stehen für folgende Angaben:

SCHWARZ	= Unbekannt (Die Software hat den Status dieses Spielers noch nicht bestimmt)
ROT	= Schlechte Verbindung
GELB	= Durchschnittliche Verbindung
GRÜN	= Gute Verbindung
2x GRÜN	= Sehr gute Verbindung

10 Sobald sich ein Spieler entschieden hat ein Spiel zu leiten, muß er warten bis sich ein anderer seinem Spiel anschließt. Sobald der Host dann bereit ist, kann er auf „**Play**" klicken und **Star Wars Rebellion** wird automatisch auf beiden Rechnern gestartet.
11 Richten Sie das Spiel entsprechend den Anweisungen auf Seite 161 ein und starten Sie es dann.
12 Wenn Sie ein Spiel beendet haben und ein neues starten wollen, dann beenden Sie **Star Wars Rebellion** und klicken danach auf „**Resume**", um in die Lobby zu den anderen Spielern zurückzukehren.

AUSRICHTEN EINES SPIELS IM INTERNET

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie im Internet spielen können, ohne die Internet Gaming Zone oder einen ähnlichen Dienst zu benutzen.

Die Einrichtung eines Spiels über das Internet kann für den unerfahrenen Benutzer allerdings mit gewissen Problemen verbunden sein. Sollten Sie Schwierigkeiten haben, dann können Sie es immer noch über die Internet Gaming Zone probieren. Sie vereinfacht den Verbindungsprozeß und bietet eine Möglichkeit, andere Spieler zu treffen.

Erfahrene Anwender können vermutlich in den IRC-Chatkanälen andere Spieler finden. Über diese Chatkanäle können Sie dann auch ein Spiel arrangieren und wie unter Punkt 3 im nächstem Abschnitt beschrieben vorab die IP-Adresse austauschen. Weitere Informationen zu IRC finden Sie im Glossar dieses Kapitels.

Empfohlene Schritte für die Ausrichtung eines Spiels im Internet:

1 Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her.
2 Bestimmen Sie Ihre IP-Adresse. Diese Nummer ändert sich vermutlich mit jedem Verbindungsaufbau. Zur Bestimmung können Sie das IP-Konfigurationsprogramm von Windows 95 benutzen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt mit dem Titel „Internet-Hilfsprogramme unter Windows 95".
3 Jetzt müssen Sie Ihre IP-Adresse an jemanden weitergeben, der daran interessiert ist, sich Ihrem Spiel anzuschließen. Wenn Sie gegen einen Freund spielen, dann können Sie ihm die Adresse per Email schicken oder ihn anrufen (Falls Sie noch ein Telefon haben, das nicht von ihrer Internet-Verbindung blockiert wird).
4 Starten Sie Star Wars Rebellion, und beginnen Sie entsprechend den Anweisungen auf Seite 159 ein TCP/IP-Spiel
5 Sobald das Spiel eingerichtet ist, kann sich Ihr Mitspieler über die von Ihnen angegebene IP-Adresse Ihrem Spiel anschließen. Warten Sie einfach bis er erscheint.

Empfohlene Schritte für den Anschluß an ein existierendes Spiels im Internet:

1 Besorgen Sie sich die IP-Adresse des ausrichtenden Computers, über IRC, Email oder eine ähnliche Einrichtung. Beachten Sie, daß sich die Nummer eines Hosts vermutlich bei jedem Verbindungsaufbau zum Internet ändert.

2 Starten Sie **Star Wars Rebellion**, und wählen Sie entsprechend den Anweisungen auf Seite 159 die Einstellung TCP/IP und **„Spiel anschließen".**

3 Geben Sie die IP-Adresse des Host ein, sobald das entsprechende Dialogfeld erscheint. Überprüfen Sie, ob Sie die Nummer korrekt und inklusive aller Punkte eingegeben haben. Eine gültige IP-Adresse sieht z.B. so aus:

199.3.89.200

4 Nachdem Sie eine gültige IP-Adresse eingegeben und mit **„OK"** bestätigt haben, sucht **Star Wars Rebellion** nach diesem Spiel. Sollte das Spiel nicht gefunden werden, müssen Sie mit **„Zurück"** (Pfeil nach links) abbrechen und die Nummer erneut eingeben.

5 Wurde das Spiel gefunden, können Sie mit **„Weiter"** zu den Mehrspieler-Optionen springen.

Internet-Hilfsprogramme unter Windows 95

❖ IP-KONFIGURATIONSPROGRAMM: Mit diesem Programm können Sie sich Ihre TCP/IP-Einstellungen, wie z.B. Ihre IP-Adresse ansehen. Wenn Sie sich einem Spiel über das Internet anschließen wollen, dann müssen Sie die Adresse des ausrichtenden Rechners wissen. Der Host kann mit diesem Programm seine IP-Adresse bestimmen und Ihnen die Adresse übermitteln, damit Sie das Spiel finden können.

Bestimmung der IP-Adresse:

1 Wählen Sie sich bei Ihrem ISP ein.

2 Klicken Sie auf **„Start"** in der Taskleiste von Windows 95.

3 Wählen Sie **„Ausführen".**

4 Geben Sie **WINIPCFG** ein und drücken Sie **[Enter]**, um das IP-Konfigurationsprogramm zu starten.

5 Wählen Sie in dem erscheinenden Fenster **„PPP Adapter"** aus der Liste aus.

6 Notieren Sie sich die angegebene IP-Adresse. Dies ist Ihre derzeitige Adresse, die Sie jetzt einem Mitspieler übermitteln können. Sie können das Programm minimieren, um sich Ihre IP-Adresse in der Taskleiste anzeigen zu lassen. Beachten Sie, daß sich diese Adresse bei jeder neuen Verbindung zum Internet ändern kann.

❖ Der PING-Befehl: Mit dem DOS-Befehl PING können Sie die Verbindungsqualität zwischen sich und dem Host bestimmen.

Einsatz des PING-Befehls:

1 Wählen Sie sich bei Ihrem ISP ein.

2 Klicken Sie auf **„Start"** in der Taskleiste von Windows 95.

3 Wählen Sie **„Ausführen".**

4 Geben Sie **PING** [Leerzeichen] [IP-Adresse des Host] [ENTER] ein, z.B.

PING 199.3.89.2 [ENTER]

Sie werden eine Meldung sehen, die ungefähr so aussieht:

```
Pinging 199.3.89.200 with 32 bytes of data:

Reply from 199.3.89.200: bytes=32 time=296ms TTL=128
Reply from 199.3.89.200: bytes=32 time=302ms TTL=128
Reply from 199.3.89.200: bytes=32 time=331ms TTL=128
Reply from 199.3.89.200: bytes=32 time=290ms TTL=128
```

Der PING-Befehl „klingelt“ den Host viermal an und gibt die oben gezeigten Informationen aus. Die Angabe „time=„ ist die Latenzzeit Ihrer Verbindung. Eine Latenzzeit von 500ms ist akzeptabel, aber je niedriger die Zahl liegt, desto schneller wird das Spiel ablaufen. Eine „Ping-Zeit“ von 300ms oder weniger ist optimal zum Spielen.

HINWEIS: Wenn Sie ein- oder mehrmals die Meldung „`Request timed out`“ bekommen, ist die Verbindung vermutlich sehr schlecht und nicht für das Spiel geeignet. Stellen Sie eine neue Verbindung zu Ihrem ISP her, und überprüfen Sie, ob sich die Latenzzeiten verbessern.

Hinweise zur Verbindungsleistung im Internet

❖ SIE BENÖTIGEN EINE GUTE VERBINDUNG ZUM INTERNET. Das Internet verändert sich ständig und ist daher unberechenbar. Falls Sie eine langsame Verbindung bekommen haben, können Sie die Verbindung abbrechen und sich erneut bei Ihrem ISP einwählen, um zu sehen, ob sich die Verbindungsqualität verbessert. Bedenken Sie dabei, daß sich Ihre IP-Adresse dadurch wahrscheinlich ändert. Eventuell variiert die Verbindungsqualität auch mit der Tageszeit. Ein weiterer Grund für eine schlechte Verbindung kann die Tatsache sein, daß einige Internet-Anbieter nicht ausreichend Kapazitäten besitzen, um eine gute Verbindung zur Verfügung zu stellen. Oft bieten lokale oder unabhängige Anbieter bessere Verbindungen.

❖ STELLEN SIE VERBINDUNGEN ZUM INTERNET NUR MIT DER MAXIMALEN GESCHWINDIGKEIT IHRES MODEMS HER. Wenn die Verbindung zu Ihrem ISP hergestellt wird, sehen Sie die Meldung **„Connected at 28800bps“** bzw. **„Verbunden mit 28800bps“**

❖ GERINGE LATENZZEITEN SIND SEHR WICHTIG. Eine Latenzzeit von 500ms oder niedriger ist akzeptabel, aber wir empfehlen, nur mit Latenzzeiten von 300ms oder weniger zu spielen. Benutzen Sie den Befehl PING entsprechend den Hinweisen aus dem Abschnitt „Internet-Hilfsprogramme unter Windows 95“. Die Leitungen einiger Internet-Anbieter haben hohe Latenzzeiten, die sich nicht zum Spielen von **Star Wars Rebellion** eignen.

Glossar der Internet-Begriffe

ActiveX: Eine Technologie, die von Microsoft entwickelt wurde, um aktive Animationen und sonstige Inhalte einer Webseite zu übermitteln, die diese Technologie unterstützt. Wenn Sie eine Webseite sehen wollen, die solche Inhalte verwendet – und dazu gehören z.B. die Seiten der Internet Gaming Zone – muß die ActiveX-Unterstützung Ihres Webbrowsers aktiviert sein.

Bandbreite: Datenmenge, die in einer bestimmten Zeit übermittelt werden kann. Ein 28.8-Modem kann z.B. 28,8 kbps (Kilobit pro Sekunde) übertragen, während die Bandbreite von ISDN von 56 bis 128 kbps reicht.

Client (siehe auch „Host“): Bei Mehrspieler-Modi von Spielen bezieht sich der Begriff „Client“ auf einen Spieler, der sich einem Spiel anschließt. Der Spieler, der ein Spiel ausrichtet, wird als „Host“ bezeichnet.

DirectX: *DirectX* ist ein API (Applications Programming Interface - Schnittstelle zur Anwendungsprogrammierung), die von **Star Wars Rebellion** benutzt wird, um auf die Hardware Ihres Computers zuzugreifen. DirectX wurde von Microsoft entwickelt und in Windows 95 integriert. Es bietet Spielen die Möglichkeit einen standardisierten Zugriff auf die Spezialfähigkeiten Ihrer Hardware zu nehmen, ohne speziell für diese Hardware programmiert sein zu müssen. DirectX besteht aus folgenden Komponenten: DirectDraw für 2D-Grafik, Direct3D für 3D-Grafik, DirectSound für Soundausgabe, DirectPlay für Mehrspieler-Modi und DirectInput für Eingabegeräte wie Mäuse, Joysticks, Tastaturen u.ä.

Host (siehe auch „Client“): Bei Mehrspieler-Modi von Spielen bezieht sich der Begriff „Host“ auf den Rechner, der das Spiel ausrichtet. Der Host übernimmt auch den Großteil der Rechenarbeit, die für den Mehrspielermodus erforderlich ist.

Internet: Das Internet ist ein Netzwerk, das aus vielen kleineren Netzwerken besteht. Seit seiner Einführung in den 70er Jahren hat das Internet gigantische Ausmaße angenommen und umspannt heute praktisch als öffentliches Netzwerk die gesamte Welt.

IP-Adresse (Internet Protokoll Adresse): Eine Nummer, die jedem Rechner in einem TCP/IP-Netzwerk zugeteilt wird. Eine dieser Adressen wird auch Ihrem Rechner zugeteilt, wenn Sie über Ihren ISP eine Verbindung zum Internet herstellen. Wenn Sie ein Spiel im Internet ausrichten wollen, dann sollten Sie vor dem Spielstart mit Hilfe des IP-Konfigurationsprogramms diese Nummer herausfinden. Weitere Informationen finden Sie dazu im Abschnitt „Internet-Hilfsprogramme unter Windows 95“.

IPX (Internetwork Packet Exchange): Dieses Netzwerkprotokoll wird in Novell Netware-kompatiblen Netzwerken benutzt. Dabei handelt es sich meist um lokale Netzwerke, kurz LAN genannt. Einige kommerzielle Dienstanbieter für Spieler, wie z.B. Kali oder die Internet Gaming Zone bieten über spezielle Software die Möglichkeit IPX-Spiele über das Internet zu spielen. Die Spezialsoftware wandelt die IPX-Pakete in TCP/IP-kompatible Datenpakete. **Star Wars Rebellion** wird direkt von IGZ unterstützt, daher gibt es keinen Grund ZoneLAN (Spezialsoftware von IGZ) zu benutzen.

IRC (Internet Relay Chat): Mit einem IRC-Programm (nicht auf der **Star Wars Rebellion** CD enthalten, aber als Shareware im Internet erhältlich) haben Sie überall auf der Welt Zugang zu Chatkanälen. Mit hoher Wahrscheinlichkeit werden Sie Kanäle finden, die sich speziell mit Spielen oder sogar konkret mit **Star Wars Rebellion** beschäftigen. Dort können Sie IP-Adressen austauschen und Internet-Spiele arrangieren.

ISP (Internet Service Provider): Ein Anbieter für Zugänge zum Internet über eine Einwahlverbindung. Einige Online-Dienste bieten den Internetzugang als Teil eines ganzen Angebots an. Manche solcher Dienstanbieter sind für Internet-Spiele nicht geeignet, da die zusätzliche Belastung der anderen Dienstangebote hohe Latenzzeiten verursacht.

LAN (Local Area Network): Zwei oder mehr Computer, die über Netzwerkkarten und -kabel miteinander verbunden sind.

Latenzzeiten: Die Latenzzeit ist ein Maß für die Zeit, die ein Datenpaket benötigt, um von einem Computer zum anderen und zurück geschickt zu werden. Diese Zeit kann mit dem PING-Befehl gemessen werden. Latenzzeiten sind in einem LAN kein Problem, aber im Internet kann die Leistung einer Verbindung durch hohe Latenzzeiten stark beeinträchtigt werden. Wenn Sie also über das Internet spielen wollen, müssen Sie über eine Verbindung mit niedrigen Latenzzeiten verfügen, da sonst die Spielbarkeit leidet und das Spiel u.U. sogar instabil werden kann.

Netzwerkprotokoll: Ein Netzwerkprotokoll ist eine Reihe von Regeln, mit Hilfe derer die Kommunikation zwischen zwei Computern gesteuert wird. Zwei Rechner, die über ein Netzwerk Informationen austauschen wollen, müssen dazu das gleiche Protokoll benutzen. Unter Windows 95 ist es üblich, daß mehr als ein Netzwerkprotokoll installiert und aktiv ist. Gängige Protokolle sind z.B. IPX, TCP/IP oder NetBEUI.

Paket: Eine Dateneinheit, die über ein Netzwerk oder das Internet geschickt wird. Wenn zwei Computer miteinander kommunizieren, werden die Daten in sogenannte Pakete unterteilt. Jedes Paket erhält eine Adresse und findet so seinen Bestimmungsort. Bei Spielen ist es wichtig, daß Pakete intakt und mit geringer Verzögerung ankommen. Bei einem überlasteten Netzwerk, wie z.B. dem Internet, kann es vorkommen, daß ein Paket verloren geht. In diesem Fall muß das Paket erneut gesendet werden, was zu zusätzlicher Belastung für den sendenden Computer und die Verbindung führt. Nimmt die Zahl verlorener Pakete überhand, kann es zu Instabilität des Spiels und anderen Effekten kommen. Versuchen Sie nicht zu Tageszeiten mit Spitzenlasten im Internet zu spielen, da zu diesen Zeiten vermutlich keine geeignete Verbindung zustande kommen wird.

Ping: Ein DOS-Befehl (Wird mit Windows 95 installiert), der es Ihnen erlaubt, Latenzzeiten zwischen Ihrem Computer und einem anderen System in einem TCP/IP-Netzwerk oder im Internet zu messen. Der Befehl sendet kleine Datenpakete an den Zielcomputer und wartet auf eine Antwort. Trifft diese Antwort ein, wird die Zeit, die für den Datentransfer benötigt wurde, in Millisekunden (ms) angegeben. Man spricht dabei vom „Anpingen" eines Computers.

PPP (Point-to-Point Protocol): Sie müssen einen PPP-Zugang bei Ihrem ISP haben, um **Star Wars Rebellion** im Internet spielen zu können. Wenn Sie Zugang zum World Wide Web (WWW) haben, dann besitzen Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit einen PPP-Zugang.

TCP/IP: Dieses Netzwerkprotokoll wird in LANs und im Internet benutzt. Sie müssen dieses installiert und korrekt eingerichtet haben, um über das Internet spielen zu können. Falls Sie Ihre Internetverbindung über ein Modem herstellen, dann sollte dieses Protokoll an einen DFÜ-Adapter gebunden sein. Wir empfehlen den Einsatz des TCP/IP von Microsoft, da **Star Wars Rebellion** mit TCP/IP-Software von Drittanbietern nicht ausführlich getestet wurde.

Credits

Projektleiter und Leitender Designer
Scott Witte

Stellvertretender Projektleiter
Michael Mortimer

Ausführender Produzent und Designer
Doug Mogica

Designassistenz
Scott Evans

Produktionsmanager
Wayne Cline

Produktionskoordinatoren
Polly Jenkins, Dino Ago

Grafik
Ross Armstrong, Kevin Brown, Nikolay Chigirev, Rich Green, Ron Lussier, Christopher Sherrill, Craig Woida, Kent Yee, Carolyn Yokoyama

Programmierung
Sim Dietrich, Ray Kraus, Lee Marshall, Martin Livesey, Ernesto Melendez, Michael Mortimer, Tom Park, Hugh Sider, Daniel Van Olst, Scott Witte

Technische Verwaltung
Darren Capell

QUALITÄTSSICHERUNG

QS Manager
Mark Cartwright

QS Überwachung
Dan Connors

Testleitung
Diane Dybalski

Stellvertretende Testleitung
Deedee Anderson

Tester
Jo "Capt. Tripps" Ashburn, John Buzolich, James Cabot, Leland Chee, Peter Douglas, John Drake, Bog Destro, Derek Flippo, Greg Land, Roberto Licon, Stephen McManus, Jesse Moore, Theresa O'Connor, June Park, Dan Pettit, Scott Tingley, Corey Navage, Brent Jay Jalipa, Aaron Young, Michael Dillon,Leyton Chew, Chris Snyder

Leitung Kompatibilitätstests
Chip Hinnenberg

Leitung Netzwerkkompatibilitätstests
Doyle Gilstrap

Kompatibilitätstester
Kevin Von Aspern, Jim Davison, Jason Lauborough, Dan Mihoerck, Lynn Selk, Charlie Smith

SPRACH- UND SOUND-PRODUKTION

Musikbearbeitung
Peter McConnell

Sounddesign
Jeff Kliment

Sprachregie und -produktion
Darragh O' Farrell

Leitung Sprachbearbeitung
Khris Brown

Sprachbearbeitungsassistenz
Coya Elliott, Cindy Wong

Schnitt
Julian Kwasneski

Koordination Sprachproduktion
Peggy Bartlett

Abteilungsleitung Sprachproduktion
Tamlynn Niglio

Toningenieur
Elliott Anders

Produktionsassistenz
Laurie Bean

UM EINE GALAXIS ZU BEHERRSCHEN

Der spezielle Dank der Sprachproduktion gilt:
Khris Brown, Laurie Bean, Vikki Spensieri

STIMMEN

Tony Pope
C-3PO, Yoda und Todessternkommandeur

Milton James
IMP-22

Neil Ross
Han Solo, Imperialer Soldat, Imperialer Kommunikationsoffizier

Nick Jameson
Imperator Palpatine und Gruppenführer GOLD

Tom Kane
Rebellen-HQ-Kommunikationsoffizier, Imperialer Flagschiff- Kommunikationssoffizier und Pilot 1

Steve Blum
Gruppenführer GRÜN, Pilot 2 und Imperialer Offizier

Bob Bergen
Luke Skywalker

Lisa Fuson
Prinzessin Leia Organa

Scott Lawrence
Darth Vader

Peggy Roberts Hope
Mon Mothma, Rebellen-Kommunikationsoffizer der Kommandozentrale

Bill Martin
Gruppenführer ROT

Eric Loomis
Rebellen-Flaggschiff-Kommunikationsoffizier, Todesstern-Waffenoffizier

As Themselves
Chewbacca, Jabba the Hutt

Tonstudio
Screenmusic Studios, Studio City, California

Produktmarketing-Manager
Tom Byron

Marketing Koordination
Anne Barson

PR Manager
Tom Sarris

PR Spezialist
Heather Twist

Start- und Installationsprogramm
Darren Johnson, Michael Mortimer

Verpackungs- und Posterdesign
Soo Hoo Design

Leiter Lokalisierung
Carole Degoulet

Internationale Produktionskoordination
Adam Pasztory

Internationale Programmierung
André Bremer

Internationale Produktspezialistin
Judith Lucero

Internationale Testleitung
Matthew Azeveda

Internationale Tests
Lee Susen

Produkt Support Management
Dan Gossett

Leitung Produkt Support
Dave Harris

Besonderer Dank an
George Lucas

DEUTSCHE VERSION

Projektleiter
Thomas´Elf´ Buchhorn

Übersetzung
Thomas Buchhorn
Susanne Dieck

Bernd Kurtz
Markus ´Merc´Ludolf
Christian Schneider

Übersetzung Handbuch
Daniela Szomm

Qualitätssicherung
Michael Milan
André Dorfmüller
Michael Schievenbusch

Produktmanager
Petra Mock

Satz & Layout:
Jörgen Schlegel
Heiko Höpfner

Produktion / Print:
Jörgen Schlegel

Lektorat:
Max Steller

Lithografie
Zero / Moers

Druck
Lippert Druck & Verlag

Technischer Kundendienst

Sollten Sie technische Probleme mit diesem Spiel haben (Installation, Sound oder ähnliches), wenden Sie sich bitte an unseren technischen Kundendienst.
Telefon: 0 21 31 – 607 300 (montags bis freitags 9.00 - 17.00 Uhr).

HOTLINE

Für Ihre Fragen zum Spielablauf steht unsere Hotline zur Verfügung: montags, mittwochs und freitags von 15.00 - 18.00 Uhr. Telefon: 0 21 31 – 607 333. Bitte haben Sie etwas Geduld.

WWW-SEITE

Auch im Internet können Sie uns erreichen. Unter unserer WWW- und FTP-Adresse finden Sie rund um die Uhr aktuelle Informationen zu unseren Produkten, Screenshots, Updates, Patches sowie Demos.
World Wide Web: http://www.thq.de/
FTP: ftp://ftp.thq.de/pub/
Email: support@thq.de

BESTELLSERVICE

Sie interessieren sich für weitere Spiele aus unserer Produktpalette? Informieren Sie sich oder bestellen Sie direkt bei unserem Bestellservice: montags bis freitags von 9.00 bis 17.00 Uhr unter der Telefonnummer 0 21 31 – 607 313.

Lizenzbedingungen für LucasArts-Software

Die in der Packung enthaltenen Programme sind Software-Produkte von LucasArts Entertainment Company LLC ("LucasArts"). Diese LucasArts Software-Produkte werden Ihnen, dem Benutzer, im Rahmen eines Lizenzvertrages mit LucasArts zur Verfügung gestellt.

Durch Öffnen der Packung mit den Datenträgern erklären Sie sich mit den nachstehenden Lizenzbedingungen einverstanden.

Sollten Sie mit den Lizenzbedingungen nicht einverstanden sein, geben Sie die ungeöffnete Packung und das beiliegende Material bitte umgehend an den Verkäufer zurück. Der Kaufpreis wird Ihnen in diesem Fall voll erstattet.

Mit dem Kauf erwerben Sie nur die Lizenz zur Nutzung der LucasArts-Software, nicht die LucasArts-Software selbst. Alle Urheber-, Marken - und sonstigen Schutzrechte an LucasArts-Software-Produkten (im folgenden: "LucasArts-Software") stehen LucasArts oder dem dritten Unternehmen zu, das in einem Ihnen, dem Lizenznehmer, übergebenen Programmschein, Datenträger und/oder in der Dokumentation genannt ist. LucasArts gewährt Ihnen, dem Lizenznehmer, ein nicht-ausschließliches Recht zur Nutzung der LucasArts-Software gemäß den in der Programmdokumentation und im Programmschein bezeichneten Einsatzbedingungen.

Die Lizenz erlaubt Ihnen die Nutzung der LucasArts-Software auf einem einzigen Computer.

Für die Dauer von Nutzungsverträgen zwischen Ihnen und LucasArts oder einem Vertriebspartner von LucasArts und/oder solange Sie im Besitz der LucasArts-Software sind, werden Sie es unterlassen:

a) die LucasArts-Software für andere Zwecke als für die Erstellung von Sicherungskopien zu vervielfältigen oder dies Dritten zu gestatten;

b) die LucasArts-Software ganz oder teilweise zu vermieten, zu vertreiben, eine Unterlizenz dafür zu vergeben oder in anderer Weise Dritten zugänglich zu machen;

c) den Code der LucasArts-Software oder irgendeinen Teil davon zu vervielfältigen oder die Codeform zu übersetzen oder dies Dritten zu gestatten, soweit dies nicht nach § 69 e UrhG zulässig ist;

d) die LucasArts-Software zu verändern oder ein daraus abgeleitetes Produkt herzustellen;

e) die LucasArts-Software über Netzwerk, Telefon oder auf sonstigem elektronischem Wege zu übertragen, ausge-nommen im Verlauf Ihres "Network Multi-Player Play";

f) die LucasArts-Software zurückzuerrichten, zu dekompilieren oder zu zerlegen;

g) für Ihren eigenen Gebrauch oder den Gebrauch Dritter Bedienungsanleitungen, Schulungsunterlagen und sonstige benutzerbezogene Unterlagen ohne vorherige schriftliche Zustimmung von LucasArts zu kopieren; soweit die vorstehend genannten Einschränkungen nach deutschem Recht zulässig sind.

Zum Schutz der Geschäfts- und Betriebsgeheimnisse von LucasArts oder dritter Rechtsinhaber und zur Wahrung urheberrechtlicher Rechte an der LucasArts-Software verpflichten Sie sich,

a) die LucasArts-Software oder Teile davon zunächst LucasArts

anzubieten, wenn Sie beabsichtigen, diese an Dritte zu übertragen oder Dritten zur Nutzung zu überlassen;

b) die LucasArts-Software oder Teile davon nur mit vorheriger schriftlicher Zustimmung von LucasArts an Dritte zu übertragen oder Dritten zur Nutzung zu überlassen; LucasArts wird ihre Zustimmung nicht verweigern, wenn der Dritte sich LucasArts gegenüber schriftlich verpflichtet, die LucasArts-Software in Übereinstimmung mit diesen Lizenzbedingungen zu nutzen;

c) die LucasArts-Software oder Teile davon nach Einholung der Zustimmung von LucasArts erst dann auf den Dritten übertragen oder diesem zur Nutzung überlassen, wenn Sie LucasArts gegenüber eine schriftliche Versicherung abgegeben haben, daß Sie alle selbsterstellten Kopien der zu über-tragenden oder zu überlassenden Vertragssoftware gelöscht haben.

Ihre Lizenz erlischt automatisch, wenn Sie die LucasArts-Software übertragen.

LucasArts garantiert dem ursprünglichen Käufer, daß die mit diesem Produkt gelieferten Medien bei normalen Gebrauch frei von Material- und Verarbeitungsfehlern sind. Erweist sich ein Medium dieses Produkts als fehlerhaft und der Käufer gibt Softgold als Lizenznehmer von LucasArts das Medium entsprechend den in diesem Absatz enthaltenen Anweisungen zurück, ersetzt Softgold als Lizenznehmer von LucasArts das fehlerhafte Medium ohne Kosten für den Käufer, wenn sich das Medium innerhalb von 6 Monaten nach Kaufdatum als fehlerhaft erweist. Ebenso ersetzt Softgold als Lizenznehmer von LucasArts das Medium gegen die Zahlung einer Gebühr von DM 30, wenn sich das Medium nach Ablauf der Gewährleistungsfrist von 6 Monaten als fehlerhaft erweist. Um innerhalb der Gewährleistungsfrist eine Ersatz-CD zu bekommen, senden Sie bitte nur die CD sowie einen frankierten Rückumschlag an die im beiliegenden Handbuch angegebene Adresse von Softgold, und zwar mit Nachweis des Kaufdatums, der Fehlerbeschreibung und Angabe Ihres Namens und Ihrer Adresse. Für den Ersatz von fehlerhaften Medien nach Ablauf der Gewährleistungsfrist senden Sie bitte nur die CD sowie einen frankierten Rückumschlag an die im beiliegenden Handbuch angegebene Adresse von Softgold, und zwar mit Nachweis des Kaufdatums, der Fehlerbeschreibung, Angabe Ihres Namens und Ihrer Adresse sowie einem Scheck über DM 30 pro Compact Disc. Softgold als Lizenznehmer von LucasArts wird Ihnen dann einen Ersatz zuschicken.

Sie erkennen ausdrücklich an und erklären sich damit einverstanden, daß Sie die Software auf eigene Gefahr benutzen. Abgesehen von der auf 6 Monate beschränkten Gewährleistung auf die oben angegebenen Medien werden Software sowie Dokumentation und Material in dem Zustand, in dem sie sich befinden, und ohne jegliche Gewährleistung geliefert.

LUCASARTS LEHNT AUSDRÜCKLICH ALLE AUSDRÜCKLICHEN ODER STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEIS-TUNGEN AB, EINSCHLIESSLICH, JEDOCH OHNE BESCHRÄNKUNG AUF STILLSCHWEIGENDE GEWÄHR-LEISTUNGEN HINSICHTLICH TAUGLICHKEIT, EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK UND NICHT-RECHTSVERLETZUNG. LUCASARTS GARANTIERT NICHT, DASS DIE IN DER SOFTWARE ENTHALTENEN FUNKTIONEN IHREN ERFORDERNISSEN ENTSPRECHEN ODER DASS DER BETRIEB DER SOFTWARE UNTERBRECHUNGS- UND FEHLERFREI FUNKTIONIERT ODER DASS FEHLER IN DER SOFTWARE KORRIGIERT WERDEN. DAS GESAMTE RISIKO HINSICHTLICH DER ERGEBNISSE UND DER LEISTUNG DER SOFTWARE LIEGT BEI IHNEN. IN EINIGEN JURISDIKTIONEN IST DER AUSSCHLUSS VON STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNGEN NICHT ZULÄSSIG, SO DASS DER OBEN GENANNTE AUSSCHLUSS UNTER UMSTÄNDEN FÜR SIE NICHT GILT.

LUCASARTS ODER IHRE DIREKTOREN, LEITENDEN ANGESTELLTEN, MITARBEITER ODER BEAUFTRAGEN SIND UNTER KEINEN UMSTÄNDEN, EINSCHLIESSLICH FAHRLÄSSIGKEIT, IHNEN GEGENÜBER HAFTBAR FÜR BEILÄUFIG ENTSTANDENE, MITTELBARE, KONKRETE ODER FOLGESCHÄDEN (EINSCHLIESSLICH SCHÄDEN WEGEN DES VERLUSTS VON GESCHÄFTSGEWINNEN, BETRIEBLICHER UNTERBRECHUNGEN, DES VERLUST VON GESCHÄFTS-INFORMATIONEN U.Ä.), DIE AUS DEM BESITZ, DER BE-NUTZUNG ODER STÖRUNG DIESES PRODUKTES RESULTIEREN, WAS OHNE BESCHRÄNKUNG AUCH SACH- UND, SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, PERSONENSCHÄDEN MIT EINSCHLIESST. DIES GILT AUCH DANN, WENN LUCASARTS AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN ODER VERLUSTE HINGEWIESEN WURDE ODER WENN LUCASARTS ODER EIN VERTRETUNGSBERECHTIGTER VON LUCASARTS AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE. IN EINIGEN JURISDIKTIONEN IST DIE BESCHRÄNKUNG ODER DER AUSSCHLUSS DER HAFTUNG FÜR BEILÄUFIG ENTSTANDENE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN NICHT ZULÄSSIG, SO DASS DIE GENANNTE BESCHRÄNKUNG ODER DER GENANNTE AUSSCHLUSS UNTER UMSTÄNDEN FÜR SIE NICHT GILT.

DIESE GEWÄHRLEISTUNG GEWÄHRT IHNEN BESTIMMTE RECHTE UND SIE HABEN JE NACH DER IN IHRER GERICHTSBARKEIT BESTEHENDEN GESETZESLAGE UNTER UMSTÄNDEN WEITERE RECHTE. SIE ERKLÄREN SICH DAMIT EINVERSTANDEN, DASS DIE HAFTUNG VON LUCASARTS AUS RECHTSANSPRÜCHEN JEGLICHER VERTRAGSRECHTLICHER, DELIKTSRECHTLICHER ODER SONSTIGER ART DEN VON IHNEN URSPRÜNGLICH FÜR DIE BENUTZUNG DES PRODUKTES GEZAHLTEN PREIS NICHT ÜBERSTEIGT.

DIESES SPIEL IST EINE FIKTION. ALLE IN DIESEM SPIEL GEZEIGTEN GESTALTEN UND BEGEBENHEITEN SIND FREI ERFUNDEN. ÄHNLICHKEITEN MIT TATSÄCHLICHEN LEBENDEN ODER VERSTORBENEN PERSONEN ODER WAHREN BEGEBENHEITEN SIND REIN ZUFÄLLIG.

This is a work of fiction. All of the characters and events portrayed in this game are fictional. Any resemblance to real persons, living or dead, or actual events, is purely coincidental.
LucasArts Entertainment company LLC
P.O. Box 10307
San Rafael, CA 94912

Manufactured and distributed by THQ.

Musikcredits

From the
"Star Wars Original Motion Picture Soundtrack" ©1977
Imperial Attack

From
"The Empire Strikes Back Original Motion Picture Soundtrack" ©1980
Main Title

From
"Return of the Jedi Original Motion Picture Soundtrack" ©1983
Emperor

From the
"Star Wars Trilogy" Box Set ©1993

Trilogy Set Disc 1: Star Wars
Main Title
The Land of the Sand People
Inner City
Mouse Robot/Blasting Off
Rescue of the Princess
Ben's Death/TIE Fighter Attack
The Last Battle
The Throne Room/End Titles

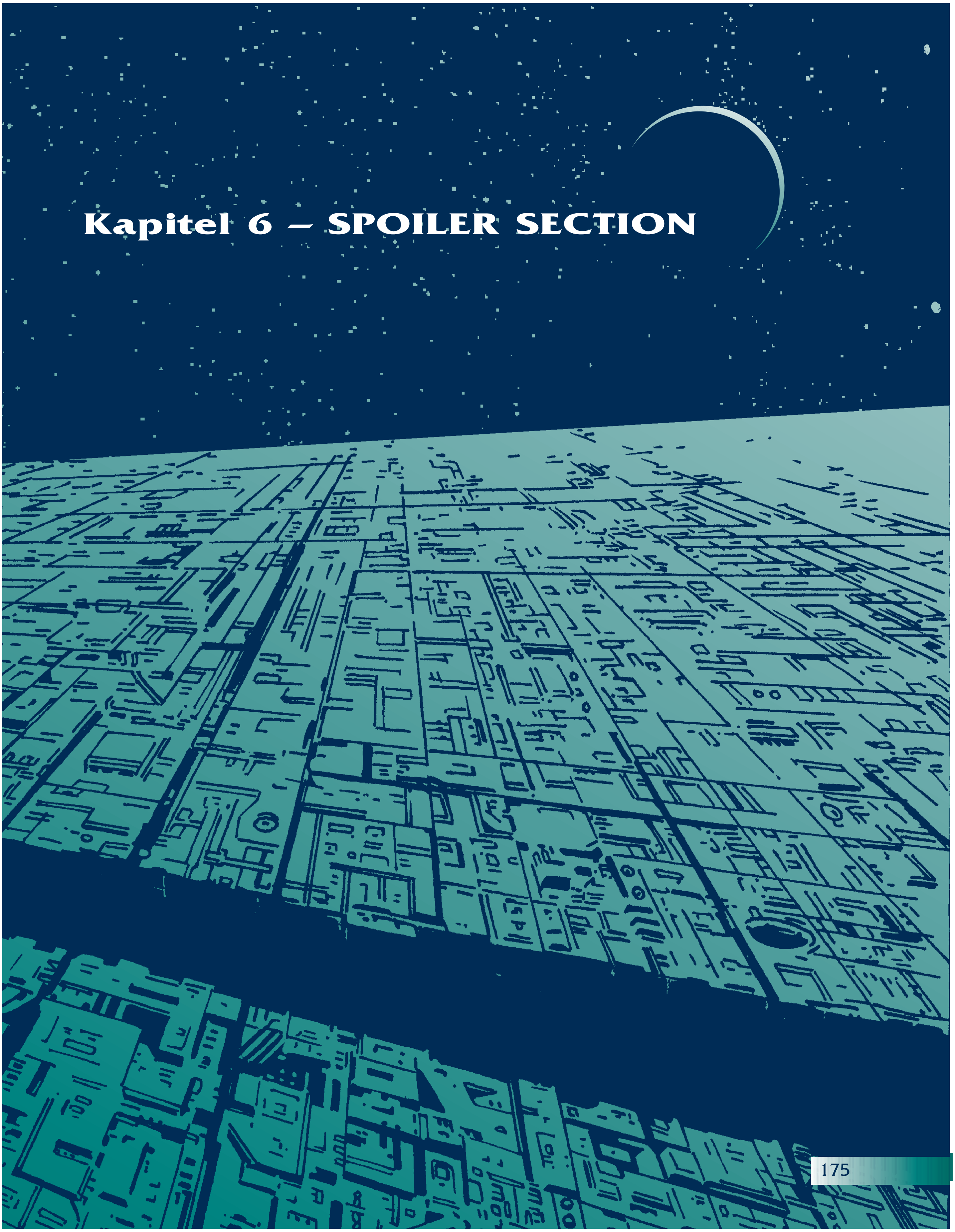
Trilogy Set Disc 2: Empire
Luke's Escape
Luke's Rescue
The Imperial March (Darth Vader's Theme)
Luke's First Crash
The Rebels Escape Again
The Training of a Jedi Knight
The Magic Tree
City in the Clouds
Lando's Palace
Hyperspace
Finale/End Credits

Trilogy Set Disc 3: Jedi
Main Title/Approaching the Death Star
The Return of the Jedi
The Death of Yoda
Into The Trap
Darth Vader's Death

Trilogy Set Disc 4: Outtakes
Heroic Ewok/The Fleet Goes Into Hyperspace (c)
Attack Position (b)
Faking the Code (c)
Brother & Sister (c)
Leia is Wounded/Luke and Vader Duel (c)
Carbon Freeze/Luke Pursues the Captives/Departure of Boba Fett (b)
The Return of the Jedi (alternate) (c)

From
"The Empire Strikes Back—Special Edition" CD ©1997
The Imperial Probe/Aboard the Executor

Kapitel 6 – SPOILER SECTION



ACHTUNG!
Die Informationen im folgenden Kapitel können den Spielspaß nachhaltig beeinträchtigen und sind nur für Spieler gedacht, die sich ein wenig für Zahlen interessieren und es ganz genau wissen wollen.
LESEN SIE NICHT WEITER, WENN SIE SICH EINEN GEWISSEN ÜBERRASCHUNGSEFFEKT IM SPIEL BEWAHREN WOLLEN!

FORSCHUNGSBÄUME

Die normal gedruckten Einheiten stehen bereits zu Spielbeginn zur Verfügung, während die fettgedruckten Einheiten entsprechend der Reihenfolge in den folgenden Tabellen erforscht werden.

Schiffe

ALLIANZ	IMPERIUM
Dreadnought (Allianz)	Leichter Carrack Kreuzer
Trägerschiff	Todesstern
Großkreuzer	Galeone
Großtransporter	Dreadnought (Imperium)
Corellianische Korvette	Trägerschiff
Transporter	Imperialer Sternzerstörer
X-Flügler	TIE-Jäger
Y-Flügler	Victory Zerstörer
Nebulon-B Fregatte	TIE-Bomber
Mon Calamari Kreuzer	Lancer Fregatte
A-Flügler	TIE-Abfangjäger
Corellianisches Kanonenboot	Sternengaleone
B-Flügler	Angriffstransporter
CC-7700 Fregatte	Abfangkreuzer
Angriffsfregatte	Victory II Zerstörer
Liberator Kreuzer	TIE-Jagdbomber
CC-9600 Fregatte	Angriffskreuzer
Dauntless Kreuzer	Imperialer Sternzerstörer II
Bulwark Kreuzer	Super-Sternzerstörer

REGIMENTER

ALLIANZ	IMPERIUM
Armeeregiment	Armee
Flottenregiment	Flotten
Sullustanisches Regiment	Sturmtruppen
Mon Calamari	Kampfdroiden
Wookiees	Dark Troopers

ANLAGEN

ALLIANZ	IMPERIUM
Fabrik	Fabrik
GenCore I	GenCore I
Mine	Mine
LNR I	LNR I
KDY V-150	KDY V-150
Raffinerie	Raffinerie
Orbitale Werft	Orbitale Werft
Kaserne	Kaserne
Erweiterte Kaserne	Erweiterte Kaserne
Erweiterte Fabrik	Erweiterte Fabrik
LNR II	Todessternschild
Erweiterte Werft	LNR II
GenCore II	Erweiterte Werft
	GenCore II

DIE MACHT

Mit der Macht vertraute Charaktere können ihre Eigenschaften verbessern und heilen schneller als normale Charaktere. Wenn sie stark genug sind, können sie Verräter in den eigenen Reihen und gegnerische Charaktere, die ebenfalls mit der Macht vertraut sind, entdecken und abwehren. Es gibt fünf Machteinstufungen:

- Unerfahren (10+)
- Novize (20+)
- Jedi Schüler (80+)
- Jedi Ritter (100+)
- Jedi Meister (120+)

Die Zahlen werden im Spiel nicht angezeigt, aber so bekommen Sie eine ungefähre Vorstellung davon, wie lange es dauert, die nächste Stufe zu erreichen. Jeder Charakter, der neue Erfahrungen mit der Macht sammelt, erhält einen Punkt auf seine Machteinstufung und eine Steigerung seiner Fähigkeiten in Kampf, Spionage und Führungsqualität.

SPIELEREIGNISSE

Spielereignisse unterliegen nicht der Kontrolle des Spielers und werden von **Star Wars Rebellion** selbst initiiert. Wenn Charaktere zum Beispiel nach Dagobah gehen oder in Jabbas Palast gebracht werden, hat der Spieler keinen Einfluß auf ihre Rückkehr.

GALAKTISCHE EREIGNISSE

Naturkatastrophe

Kann alle 400 Tage eintreten

Bedeutet den Verlust von Energie, Ressourcen und Einrichtungen

Ressourcenereignis

Kann alle 500 Tage eintreten

Es werden neue Ressourcen entdeckt

Flucht eines Gefangenen

Kann alle 30 Tage eintreten

SYSTEM EREIGNISSE

Aufstände und ihre Auswirkungen

Tritt ein, wenn eine Bevölkerung gegen die Besatzungsmacht revoltiert

Bedeutet möglicherweise den Verlust von Einrichtungen, die Flucht von Gefangenen, Gefangennahme eigener Charaktere und Verlust des Planeten, wenn der Aufstand nicht beendet wird

Informanten

Tritt alle 30-100 Tage bei Planeten mit geringer Loyalität für die kontrollierende Seite ein. Die Wahrscheinlichkeit steigt bei Schmuggel oder Aufständen an

Informationen über das System werden an den Gegner übermittelt

CHARAKTER EREIGNISSE

Verletzt

Kann eintreten, wenn ein Charakter fliehen muß oder auf einen gegnerischen Charakter trifft

Charaktere können nur auf verbündeten Systemen oder Schiffen geheilt werden

Verletzte Charaktere können keine Missionen durchführen oder Kommandos übernehmen

Wird ein untergeordneter Charakter verletzt, besteht eine Chance von 25%, daß er getötet wird

Untergeordneter Charakter entdeckt die Macht

Tritt ein, wenn ein Charakter mit Machtpotential zusammen mit Luke Skywalker eine Mission durchführt und Luke eine Machteinstufung von 80 oder höher hat

Bedeutet, daß ein Charakter eine Basiseinstufung im Umgang mit der Macht bekommt

EREIGNISSE FÜR LUKE SKYWALKER

Dagobah

Tritt zwischen Tag 100 und 1000 ein, wenn er

sich nicht auf einer Mission befindet

Steigert Lukes Machteinstufung

Begegnung mit Darth Vader

Erste Begegnung: Luke entdeckt, daß Darth Vader sein Vater ist

Wird er gefangen und seine Machteinstufung liegt über 60, bringt Vader ihn zum Imperator und es findet das finale Duell statt

Wird er gefangen und seine Machteinstufung liegt unter 60, wird er wie ein normaler Gefangener behandelt

Bei jeder weiteren Begegnung mit Darth Vader, bei der Luke nicht gefangen wird, steigert sich seine Machteinstufung um 25%

Die „Große Schlacht“

Liegt Lukes Machteinstufung unter 100, wird er gefangen und verletzt

Liegt Lukes Machteinstufung über 100, werden Vader und der Imperator gefangengenommen

Begegnung mit dem Imperator

Wird Luke nicht gefangengenommen, steigt seine Machteinstufung um 20%

Fluchtbonus

Bei jeder erfolgreichen Flucht nach einer Mission steigert sich Lukes Machteinstufung

EREIGNISSE FÜR HAN SOLO

Kopfgeldjäger

Alle 100 Tage besteht eine Chance von 30% für eine Begegnung

Sind die Kopfgeldjäger erfolgreich, bringen sie Han Solo zu Jabba

Versagen die Kopfgeldjäger, informieren sie das Imperium über Hans Aufenthaltsort

Jabbas Palast

Sind die Kopfgeldjäger erfolgreich, bringen sie Han Solo in Jabbas Palast

Ist Han Gefangener von Jabba, unternehmen Luke, Leia und Chewbacca einen Rettungsversuch

Laufende Missionen werden vor dem Rettungsversuch beendet

Schlägt die Rettung fehl, wird der entsprechende Charakter ebenfalls gefangengenommen

Wurden alle drei Retter gefangen, bringt Jabba sie zu Vader

War die Rettung erfolgreich, wird Han befreit

Die anderen Charaktere brechen ihre Rettungsmission ab

Millennium Falcon

Ist Han Mitglied einer Mission oder einer Gruppe ohne Spezialeinheiten, reisen alle Charaktere mit einem Geschwindigkeitsbonus von +50

EREIGNISSE FÜR PRINZESSIN LEIA

Entdeckung der Herkunft

Nachdem Luke Vader getroffen hat und sich Leia mit Luke auf einer Mission befindet, erfährt sie von ihrer Herkunft und ihrem Machtpotential

Ihre Machteinstufung wird auf 10 gesetzt

Begegnungen mit dem Imperium

Begegnet Leia dem Imperator oder Lord Vader und sie weiß bereits von ihrer Herkunft, steigert sich Leias Machteinstufung um einen Punkt

Fluchtbonus

Bei jeder erfolgreichen Flucht nach einer Mission steigert sich Leias Machteinstufung um einen Punkt

DER IMPERATOR

Thron der Macht

Befindet sich der Imperator auf Coruscant und führt keine Mission durch, steigt die Führungsqualität aller imperialen Charaktere um 50%

Missionen und Eigenschaften

Für jede Mission, die ein Charakter durchführen kann, werden unterschiedliche Eigenschaften benötigt. Je höher der Wert einer benötigten Fähigkeit ist, desto besser sind die Erfolgsaussichten einer Mission.
HINWEIS: Ein Charakter mit einem Eigenschaftswert von 0 kann eine Mission durchführen, aber seine Erfolgschancen sind sehr gering.

MISSION	BENUTZTE EIGENSCHAFT
Entführung	Kampfwert des Ausführenden minus Kampfwert des Missionsziels
Attentat	Kampfwert des Ausführenden minus Kampfwert des Missionsziels
Diplomatie	Diplomatiewert des Ausführenden minus Loyalität des Planeten für den Gegner
Spionage	Spionagewert des Ausführenden
Aufstand anzetteln	Führungsqualität des Ausführenden minus Loyalität des Planeten für den Gegner
Aufstand unterdrücken	Führungsqualität des Ausführenden minus Loyalität des Planeten für den Gegner
Rekrutierung	Führungsqualität des Ausführenden minus Loyalität des Planeten für den Gegner
Rettung	Kampfwert des Ausführenden
Sabotage	Durchschnitt aus Kampf- und Spionagewert des Ausführenden
Todesstern-Sabotage	Durchschnitt aus Kampf- und Spionagewert des Ausführenden
Jedi Training	Teilnehmer müssen mit der Macht vertraut sein
Schiffsdesign	Fähigkeit „Schiffsdesign" erforderlich
Anlagendesign	Fähigkeit „Anlagendesign" erforderlich
Truppenausbildung	Fähigkeit „Truppenausbildung" erforderlich

HINWEIS: Diese Tabelle berücksichtigt nicht den Effekt von Spionageabwehr und Kommandeuren am Zielort